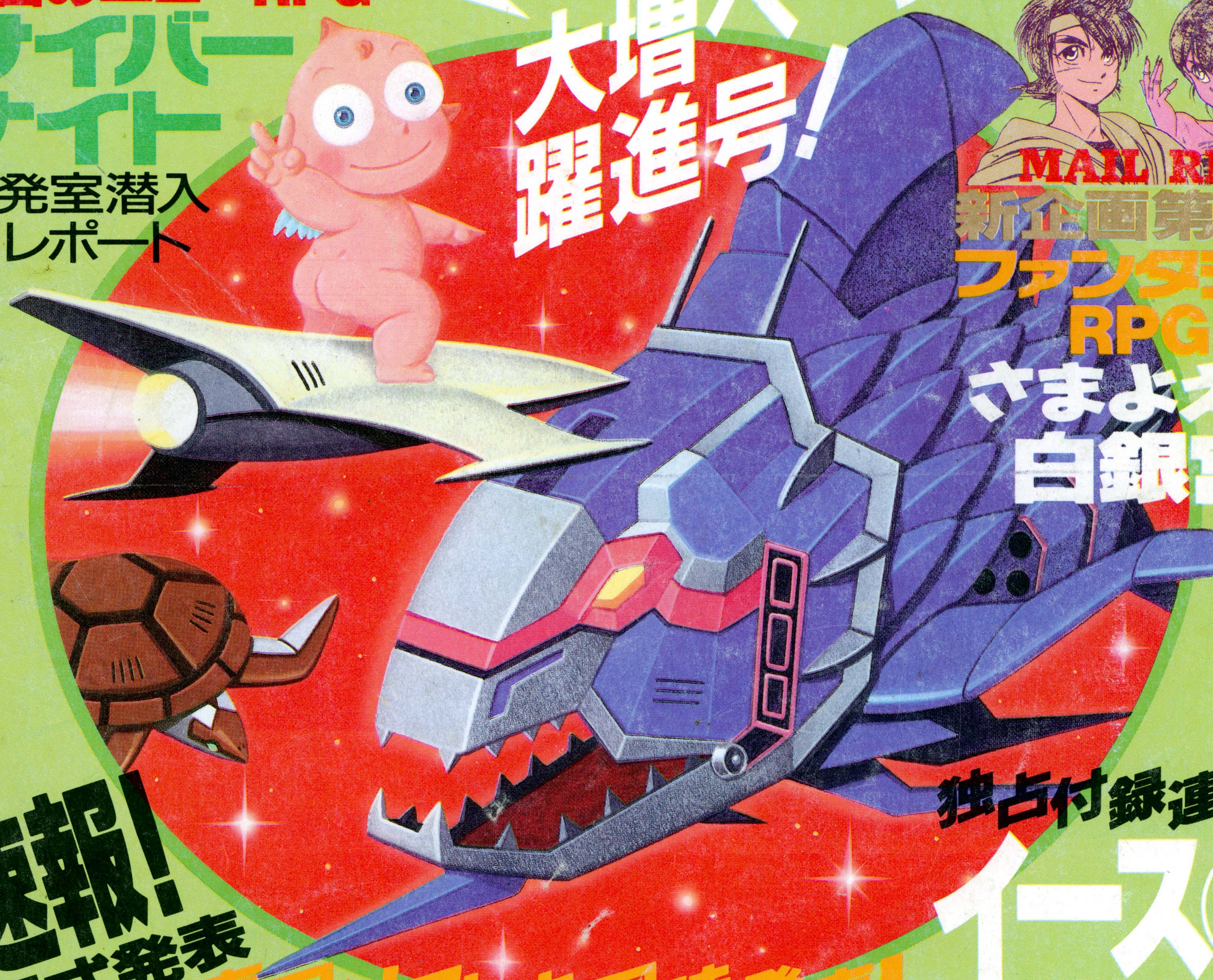
1989年12月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻第12号通巻12号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

360yen

マルカツ 勝PCエンジン

1989 12月号



スクープ!
注目のニューRPG
サイバーナイト
開発室潜入㊙レポート

大増ページ躍進号!

MAIL RPG
新企画第2弾
ファンタジーRPG さまよえる白銀宮

独占付録連載!!
イース㊡攻略本
神殿→廃坑→ダームの塔地下 Vol.2
完全攻略

速報! 正式発表
専用ソフトも同時発表!
PC Engine Super Grafx
スーパーグラフィックス
高性能ニューマシンの全貌



発売予定
12.21
希望小売価格
6,780円(税別)
SHOW'撃波
震えるゲーム革命
コズミック・ファンタジー
・冒険少年ユウ・
感性をゆさぶる夢のビジュアルRPG
惑星ノーグで繰り拡げられる壮大なストーリー。他を寄せつけないクオリティの高いビジュアルシーンと、ヒーロー達の生の声のメッセージは、RPGにかつてなかった感動を与える。さらに、CD-ROM²の大容量をフルに活かしたスケールの大きさ、奥の深さはキミの想像をはるかに越えるだろう。名作はCD-ROM²が完成させる。
近日発売!!
希望小売価格 6,780円(税別)
RED ALERT
レッドアラート
また一つ常識を破る
エキサイティングな
コンバットアクション
6-1
多彩なステージ。次々と課せられる困難な任務。息をつかせないゲーム展開。的確な状況判断、緻密な戦略が求められる、奥の深いアクションゲーム。臨場感あふれる大迫力のビジュアルシーンやしびれる声優の声。キミはCD-ROM²に降伏するか!?
ビジュアル・ゲーム・マガジン
「GAME KIDS」11月20日発売!
申込方法は3,980円を①銀行振込:第一勧業銀行飯田橋支店(普通)No.1619316 口座名義ティ・アイ・シイ㈱GK係 ②現金書留 ③郵便振替 のいずれかをお選び下さい。住所・氏名・電話番号を必ず明記のこと。その他詳細のお問い合わせは、——
住所:東京都新宿区下宮比町3-1 津多屋ビル7階
☎03(266)1161 ティ・アイ・シイ㈱GK係迄
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作:新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT

電光石火
MARUKATSU

先月スクープの噂のPCエンジン2が、ついにヴェールを脱いだ！AMショー特報も!!

PCエンジンの上位機種は11月30日に発売決定!!





11月30日発売予定
¥39,800

PC-Engine Super Grafx
ピーシーエンジンスーパーグラフィックス

10月7日、日本電気ホームエレクトロニクス㈱本社で、PCエンジンの上位機種"PC Engine Super Grafx"が公開された。発売元は同社で、出荷台数は'90年3月末までに20万台を予定している。なお、同社は引き続き、現行のPCエンジンの製造・販売も行っていく。また同時に、発売予定の専用ソフト4作と、入力装置"Power Console"も発表された。こちらは来春までに順次発売の予定。

☞12ページ



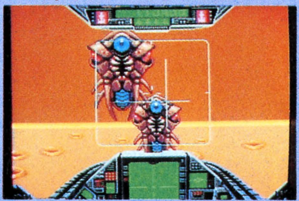
来春発売予定
¥59,800

Power Console
パワーコンソール

ハンドル、ジョイスティックなど5種の操作系と、その操作を記録・再生できる"マクロ機能"がスゴイ!!

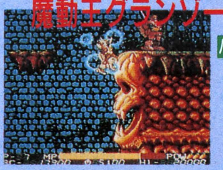
発売予定のソフト

バトルエース　ハドソン



⬆本体と同時発売の3DSTG。

魔動王グランゾート　ハドソン



⬆二重スクロールを駆使したアクション・ゲーム。

ストライダー飛竜　NECアベニュー



⬆リアルな動き、映画のような演出がスゴイ。

大魔界村　NECアベニュー



➡これはもうおなじみ。前号の本誌の予測がズバリ!!





10月4・5日の両日、東京流通センター（東京・平和島）において、第27回アミューズメントマシンショーが催された。

アーケードゲーム関連では、ナムコ、タイトーなど全13社が、40作以上の作品を出展した。全体的にみるとシューティングゲームに力作が多く、とくに下記3作はゲームマニアたちの評判が高かった。

ほかに通信機能つきのレーシングゲームも数点発表され、新たな流行のきざしを感じさせた。

124ページ

今回の大目玉

グラディウスIII　**ダライアスII**　**R-TYPE II**

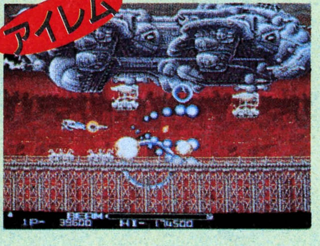
コナミ



タイトー



アイレム



電光石火
MARUKATSU

アーケードゲームの秋祭り

恒例、AMショー開催!!

激写!!

AMショーの楽しみは、ゲームだけじゃない。メーカーのうるわしき女性の方々を観賞するのも、いとをかし、なのだ。お忙しい中のご協力に感謝します。


ナムコ


ローラートロン


ローラートロン


ジャレコ


コナミ

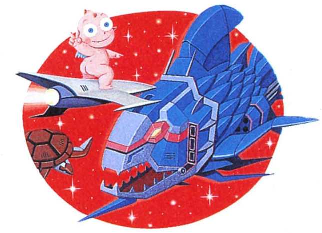

セ ガ


ローラートロン


ジャレコ

月刊 マルカツ 勝PCエンジン

12月号目次
1989 ⑫ Vol.12 発行／角川書店
表紙イラスト／藤井啓誌
表紙ロゴデザイン・アートディレクション／高木和雄[AR＋DA]

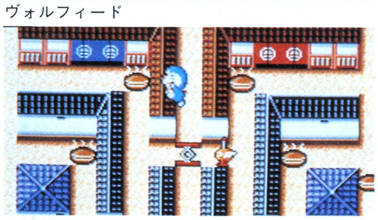


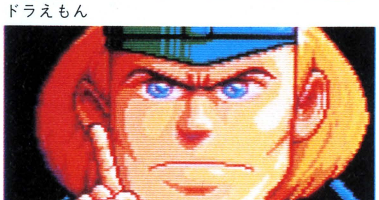
DEC. CONTENTS


源平討魔伝


アトミックロボキッド


ヴォルフィード


ドラえもん


鏡の国のレジェンド

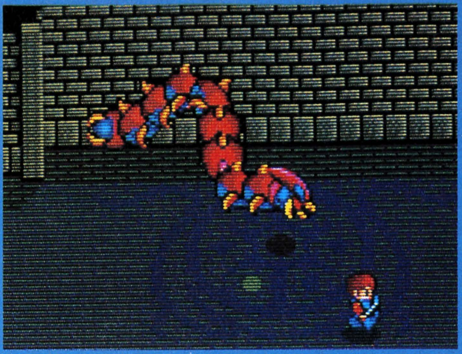

大地くんクライシス

別冊付録 **独占付録連載!!**

イース㊊攻略本 vol.2

神殿➡廃抗➡ダームの塔地下

ブッちぎり独占企画『イースⅠ・Ⅱ』攻略本のVol.2だい! いよいよ、ゲームのカギをにぎる「フィーナ」救出から、『イースⅠ』のクライマックス「ダームの塔地下1階〜地上3階」までを、あまねく網羅!! またもやキミのハートは『イースⅠ・Ⅱ』にくぎづけだ!!



《GAME INDEX》

アイウエオ順

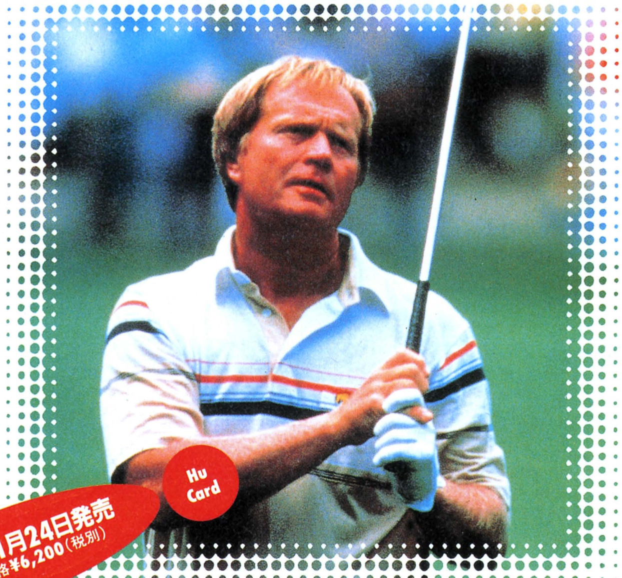
☆掲載ソフトのうち
特に表記のないものは税別です。

帝王登場。

ジャック・ニクラウス

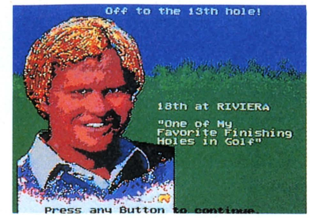
ジャック・ニクラウス チャンピオンシップ・ゴルフ

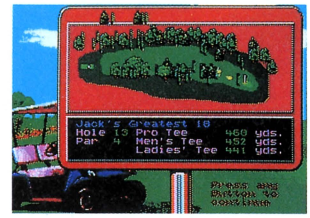
収録コース ジャック・ニクラウス特選18ホール■オーガスタ7、10、12、13■セント・アンドリュース12、14、17■リビエラ10、18■ペブル・ビーチ7、8、13、18■バルタスロール4、17■ミュアフィールド18■オークモント18■メリオン11■ロイヤルリザム12



Hu Card

いよいよ11月24日発売
希望小売価格¥6,200(税別)









やりたいっ!

あの世紀のゴルファー、ジャック・ニクラウスが、世界の名門コースより厳選した18ホールを舞台に、完璧な3D画面により臨場感溢れるゴルフが満喫できる超リアルなゴルフ・ソフト、話題を独占していよいよ登場!!

- プレイヤーの実際の視点による3D画面、フェアウエイの起伏、池、バンカーなどのコースレイアウトからグリーンのアンジュレイションまで実在のコースを360度完全再現
- ボールの転がり、飛び、障害物への反応まで、パーフェクトにシミュレイト
- 最大4人迄同時プレイ可。さらにジャック・ニクラウス他個性溢れるコンピュータ・プレイヤーも9人登録
- クラブ選択などを自動的に処理する初心者モードとプロ並みのセンスが要求されるエキスパートモードを採用
- ストローク、マッチ、スキンズの3つの対戦モードや練習場も完備して面白さ倍増



CD ROM²

楽しさ充実で発売中!
希望小売価格¥6,750(税別)

CD-ROM²の新しい伝説!
主人公は君とのりピー。

鏡の国のレジェンド

テレビ出演中、突然なにものかに誘拐された酒井法子。彼女を助けるために君の知恵と勇気とそして愛の冒険が始まる……・・・

魔女ダーナに人々が鏡にされてしまった国ブランケット、ジャングルの王ターガンの棲む試練の山、そして大魔王インダスの支配する魔城などなど。まるでファンタジー映画のような物語とそれを彩る登場人物、そしてアニメと音楽とナレーション。

CD-ROM²ならではの内容と面白さ!





発売元：Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

一生モンの面白さ



ROM ROM スタジアム

試合の結果を左右するのは打率や防御率…などという野球ゲームはもう古い。チャンスやピンチに強い選手や弱い選手がいて、そんな選手達がゲームを経験するたびに成長していくとしたら。こんな実戦さながらの野球ゲームがこのロムロムスタジアムなのだ。球団数は全部で12。他にエディットモードで自分だけのオリジナルが2チーム編成可能。プロ野球がシーズンオフをむかえた今、再び野球で熱くなろうじゃないか！



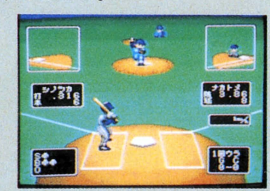
◀モード選択画面 ゲームの進行役には「改造町人シュビビンマン」のキャピ子が、次回作の出演未定のため、アルバイトとして採用されている。



スタジアムは全部で4球場。▶ もちろんドーム球場だってある。その時々の気分に応じて球場を使いわければ、ゲームはさらに白熱することだろう。



◀注目のイベント画面。野球ゲームにイベントがあるなんて、などと思ってはいけない。これがとにかくオモシロいのだ。このオモシロさは一度見なければわからない。



で、ゲーム画面はこうなる。投▶ 手は左右それぞれ上・下手投げの計4パターン。走者やボールのスピードなどが分かりやすく表示された親切な画面設計。

12月下旬発売予定
¥6,000円(税別)

PCエンジン CD-ROMシステム ROM ROM

SFファンタジーシミュレーション

ガイフレーム

(3メガ)

PC Engine ハックアップメモリ対応ソフト

- 連続したひとつのストーリーとして進行するゲーム展開。
- 大きな迫力あるダイナミックなアニメーションによる戦闘シーンの表現。
- PCエンジンのために構成されたパソコン版とは全く違う新バージョンによるゲーム方式
- 新兵器生産のタイミングが戦局に影響を与える、ランダムイベントを採用。

¥5,800(税別) '90/1月発売予定

(SFシミュレーション 3メガ)

飛装騎兵 カイザード

PC Engine ハックアップメモリ対応ソフト

- 異星からの侵略というSFストーリーの中、高機動人型兵器(SERD)を搭載した新型戦艦の艦長として、最終戦闘まで10のシナリオ設定。
- 個性豊かなキャラクターはシナリオ中の戦闘を通じて成長し、その過程にはRPG的要素もタップリ。
- シナリオごとに舞台やクリア条件が変わり、各所にアニメで再現されるイベントが用意されている。

'90/2月発売予定

(SF RPG)

ソル・ビアンカ

PCエンジン CD-ROMシステム ROM ROM

- CDROMの莫大な容量を生かし、4本のロングストーリーと、各2本のミドル・ショートストーリーの計8本で構成されたRPGの決定版！
- キャラクターのレベルアップに伴い、プレイヤーは8種類あるキャラクターの技能の中から好きなものを上昇させることのできる〈マルチスキルシステム〉で、好みのキャラクターが作ることができる。

'90/1月発売予定

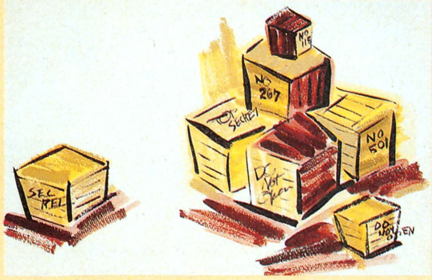
史上最大の

倉庫番

© THINKING RABBIT

MEGA DRIVE

1月発売予定
¥5,200(税別)



今もなお語りつがれるパズルゲームの名作、「倉庫番」のメガドライブ版がいよいよ発売される。画面数250という圧倒的な奥の深さにはあきれてしまう！各マップごとには難易度別に10面づつのステージが用意され、エディットモード、トレースモード、さらにはパスワード機能まで装備されている。グラフィックと音楽も、"史上最大"の名に恥じない出来なのだ！

YOUNG メサイヤ MASAYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588 (受付時間)9時〜18時


irem
テレビ朝日系列、
人気アニメマンガ"おぼっちゃまくん"にて
CM放映中！
ますます快調！
アイレムは、おもしろゲームの
四次元ポケット。
可愛くたって許しはしない。この世はすべてお金なり!?
PC Engine
ミスターヘリ
Mr.HELI
だい ぼう けん
の大冒険™
BORURURU……N
PCエンジンソフト第2弾は、またまたアーケードヒットゲームの移植版。お金に目がくらんではヒーローになれない!?さて、君はどうする?
PCエンジンソフト12月1日発売予定
価格6,700円（税別）
©1989 IREM CORP.
大リーガーたちがファミコンに乱入!!
好評発売中！
メジャーリーグ
全米で大ヒットの映画が日本に上陸。その名も"メジャーリーグ"！この34年来、優勝の2文字とは縁のないチームが奇跡の優勝を果す、まさしくアメリカンドリームストーリー。こんな映画の興奮そのままの白熱ベースボールがファミコンに登場だ!!あの感動を今、君の手に！
予価¥6,000（税別）
©1989 IREM CORP.
©1989 MORGAN CREEK/
MIRAGE PRODUCTION
※映画「メジャーリーグ」より　提供：日本ヘラルド映画
ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。
締切間近！
メジャーリーグ
オリジナルテレフォンカードを
抽選で500名様にプレゼント！
■キャンペーン期間：10/1～11/10（当日消印有効）
■応募方法：ハガキに郵便番号、住所、氏名、年齢、ご意見、ご希望をお書きそえの上、お送りください。
■あて先：〒550 大阪市西区西本町1-11-9（岡本興産ビル）アイレム株式会社 アイレム・パーティMP係
※なお、当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。
アンド
クラッシュ&クラッシュで敵を逃がすな！
げきとつ
激突四駆バトル™
様々なフィールドをところせましとあばれまくる超壮快アクション！君のハンドルさばきが勝負を決める。追いつ追われつドタバタ争奪戦。敵にうしろをとられるな。いきなりスピンターンで正面激突クラッシュ！テクをみがいて君も全ステージ走破をめざせ！
ファミコンソフト11月17日発売予定
価格4,800円（税別）
©1989 IREM CORP.
ファミリーコンピュータ・ファミコンは、任天堂の商標です。
アイレム株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9（岡本興産ビル）
アイレム・パーティ　TEL.06-534-1060
テレホンサービス
札幌 011-685-9131　東京 03-823-5130
名古屋 052-323-0270　大阪 06-535-0651
福岡 092-475-9400

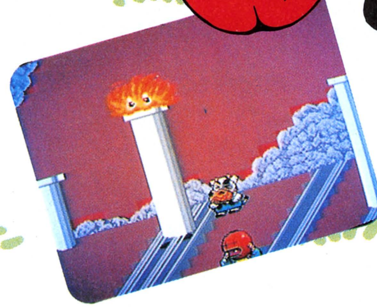
PC Engine

とまとやとうもろこしは、スープにしてもサラダにしてもいいけど、ゲームにしたらもっとおいしい、と大地くんがモウしています。

PCエンジン初のバックアップメモリ対応



ユニークキャラ大地くんファミリーが、モーモーワールドの緑をよみがえらそうと大奮闘。
灰をのぞいて苗を植え、マグマ怪人にパンチ。
めざすは火山の女ボス。
シミュレーション&アクションで面白さも2倍だ！
PCエンジン初のAI（人工知能）搭載プログラム。



戦略ファームシミュレーション

大地くんクライシス

DO NATURAL

11月10日(金)発売予定

NEC PCエンジン用 3M—Hu-Card
バックアップメモリ対応
販売価格6,400円(消費税は含まれていません)
SL01001

バックアップメモリ対応ソフト

サリオ株式会社 〒130 東京都墨田区吾妻橋2-1-13
SALIO



発売直前のニューマシンのすべてがよくわかる

発表から発売まで2ヵ月たらず、とゲリラ的に登場した、PCエンジンスーパーグラフィックス。このニューマシンをハードとソフトの両面から、徹底解剖するぞぉ～！

まるごと・ザ・PC Engine SuperGrafx
ピーシーエンジン スーパーグラフィックス

Hardware ニューマシンまるごとチェック!

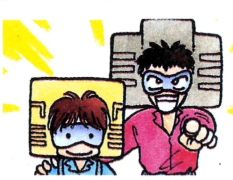
1 メインRAMの容量が4倍になった!!

PCエンジンスーパーグラフィックス（以下SG）は、メインRAMが現行の4倍の32KBになったのだ！

これによって、まずプログラムを大きくできる。さらに、スプライトパターンや音楽のデータをたくさん使える。つまり、ゲーム全体のクオリティーが大幅に向上するわけ。

また、CD-ROMのアクセス頻度も大幅に少なくなるはずだ。

2 完全上位互換マシンだっ!



ニューマシンは現行機種の完全上位互換機。つまり、今までのPCエンジン用の70本以上のソフトが、アダプターとかなしで、そのままSGで遊べちゃうってわけ。



PC Engine SuperGrafx
11月30日発売予定
予価39,800円

発売／日本電気ホームエレクトロニクス(株)

3 夢が広がる入出力端子



SGには、今までのパッド端子に加えて新しく入出力端子というものがついた。この端子の特徴は、本体からコントローラーに信号を出力できるってこと。ここにつなぐきょう体さえできれば、体感ゲームだってできるかもしれないぞ！

4 AV出力・連射パッド標準装備

現行機種は連射パッドはオプションだけど、SGではそれが最初からついてくる。シューティングゲームも楽に戦えるね。もちろんいままでのノーマルパッドも使えるぞ。

また、映像・音声出力は、それぞれビデオ出力・ステレオオーディオ出力だ。はじめからキレイな画面で遊べるのがウレシイね。なお、アダプターをつければ、RF出力でもOKだよ。

イラスト／立神洋子

究極のコントローラー!?
Power Console
パワーコンソール



合体！

感動の合体シーン。コードは使わずダイレクトに接続される。まさに本体がエンジンのような存在になるわけだ。

いままでの家庭用TVゲーム機に類を見ないコントローラーが登場した。ありとあらゆるレバーやスイッチがついているのだ。レバー類はハンドルコントローラー、スロットルレバー、ジョイスティック、ジョグダイヤル。そしてスイッチ類は4つのトリガーボタンにはじまって、10キーなど計29個！

そして付加機能がすごい。マクロ機能、時計機能、電卓機能、マルチタップ機能、おまけにLCDパネルやLEDインジケーターまでもがついているのだ！　最近のゲームはパターン化しているが、このマシンの装備や機能をフルに生かせば、今まで想像もつかなかったゲームができるに違いない!!

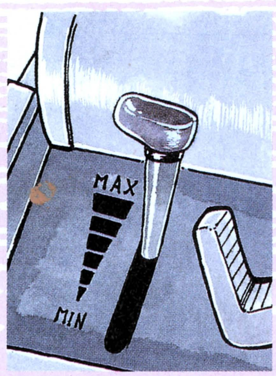


Power Console
来春発売予定　予価59,800円
発売／日本電気ホームエレクトロニクス㈱

●アナログジョイスティックとは？

パワーコンソールのレバー類はすべてアナログ（厳密には多段階）デジタルなんだ。

例えば、今まではドライブゲームをやると、ハンドルは切っているか切っていないかのどっちかで、「半分だけ切る」ってことはできない。それがパワーコンソールのハンドルコントローラーなら、半分どころか「ハンドルをちょっと切る」という操作もできるんだ。



●マクロ機能ってなんだ!?

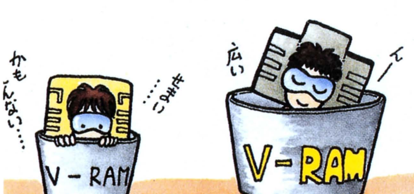
この機能は、RPGなどで、何回も同じ操作を繰り返しやらなきゃならないときなどに、その操作をパワーコンソールに記憶させて、一発で自動的にやらせてしまえるというもの。

さらにシューティングゲームなどでうまい人の操作を記録し、それを再生して攻略法の研究ができる。また、ゲームを途中まで記録を再生して自動クリアしてしまい、やりたい所からプレイを続けることもできるんだ。『R-TYPE』なら3面ぐらいまで記録可能だ。

5 約2倍にパワーアップしたグラフィック機能

●V-RAMの容量が2倍

V-RAMというのは、実際に画面に表示するグラフィックデータを入れるところ。いくらROMカードの容量を増やしても、V-RAMの容量が少なければ、いい絵は出せないんだ。たとえソフトで頑張って出せたとしても、動きのスピードが遅くなってしまうんだ。SGは現行の2倍の128KBなのだ。



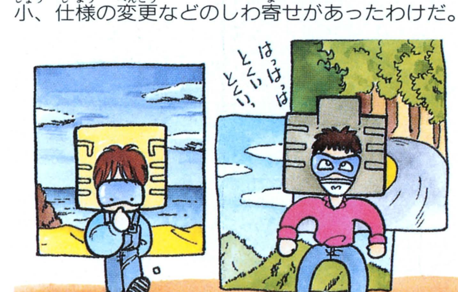
●スプライト表示数が2倍

スプライト機能というのは主にキャラの表示に使われるから、この能力が高いと一度にたくさんのキャラを出せるし、キャラのチラつきも大幅に減るんだ。SGは一画面128個、横同時表示数が32個で、現行機種の2倍だ。



●背景画面数が2倍

SGはこの背景画（スクロール面）を2枚持つことによって（現行は1枚）、2重スクロールを簡単に実現できる。いままではソフトでやっていたから、画面のチラつき、移植ゲームのキャラの縮小、仕様の変更などのしわ寄せがあったわけだ。



はみだし体験記
「パワーコンソール」がヴェールを脱いだとき、それまで静かだった発表会場がどよめいた。「おぉ～！　ガヤガヤ…」いままでのチャチなコントローラーでは絶対できないようなゲームも、こいつを使えば簡単だ。専用ソフトを待つ!!

Software 専用4タイトルを大公開！





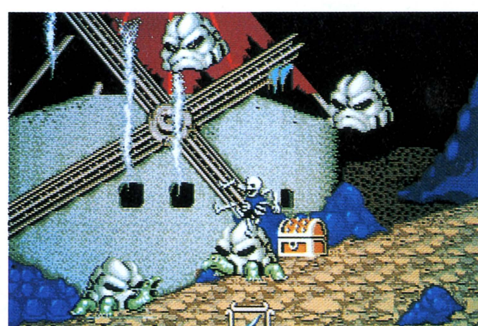
8MROMで完全移植！

NECアベニュー／発売日・価格未定

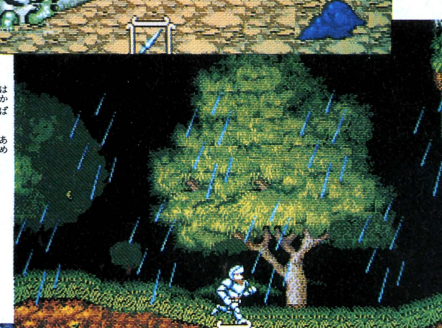
スーパーグラフィックス版の画面写真大公開！

アーケードで人気の『大魔界村』がPCエンジンSG専用で登場だ！　なんと世界初の8MROMカードでの移植が進行している。SGのパワーと大容量ROMによって、デカキャラはもちろん、多重スクロールも忠実に移植されているぞ!!

このゲームは『魔界村』の続編で、横スクロールのアクションゲームなんだ。ウリはオドロオドロしい絵と音。アーケード版の恐怖のムズさもそのまんま。一般人(?)のために、やさしいモードもついているぞ。魔王ルシファーを叩きつぶせ!!



⬅石みたいなヤツは、手足を引っ込めている間、攻撃をはね返す。

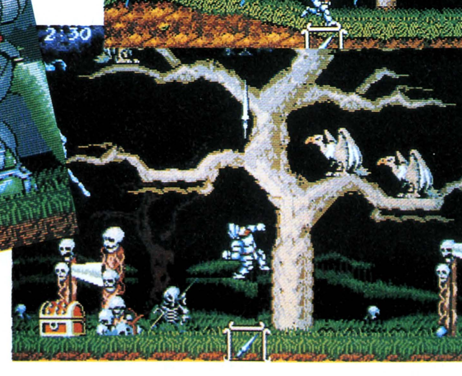


➡墓場に雨…。わぁ〜っ！バタリアンが出てくるぅ！

シールダー



⬆ご存じ1面のボス。首がとれてるのに生きてる、不思議なヤツだ。



⬅おいおい、オレはまだ生きてるぜ！ハゲタカさんよぉ！

アーサーちゃん

マイキャラのアーサーちゃんの4変化だぁ。



⬅パワーアップ！魔法が使えるぞぉ。



⬅寒いよぉ。ヨロイはどこだぁ？



⬅私は魔法でアヒルになりました。



⬅浦島太郎じゃないってば！

はみだし体験記　『大魔界村』がでるぞぉ！　あ、わかりきってましたね。ボクは、実際に動いてる画面を見てきたんだ。音楽は入っていなかったからなんとも言えないけど、グラフィックはアーケード版に迫るできだったぞぉ。早く完成版をやりたいよぉ！

アーケードの感動に限りなく迫る!!

NECアベニュー㈱
多部田俊雄氏

スーパーグラフィックス最大の特徴は、何といっても画面出力関係の能力が現行のPCエンジンのほぼ2倍あるということでしょう。2画面合成できる背景画面、512ドット並んでも消えないスプライトなどは、アーケードマシンからの移植に最適といえます。

そこで今回の『大魔界村』では、その機能をフルに生かすとともに、「メガドライブ版を越え、さらにアーケードの感動に迫る」ためにおそらく家庭用マシンでは世界初の、8メガロムカードの使用に踏み切り、昼夜を問わず、必死の開発（すでに何人かは他界寸前のところまで来ていますが……）を続けています。発売は来年3月頃の予定です。

さて次はパワーコンソールですが、最も気になるのは操縦かんのスペックですね。左右に15段階のアナログ的な傾きの検出ができるとのことですが、この15という分解能は微妙です。『アウトラン』や『サンダーブレード』には十分ですが、『アフターバーナー』や『ギャラクシーフォース』には少し足りないようです。それから次に気になるのは……値段ですね。



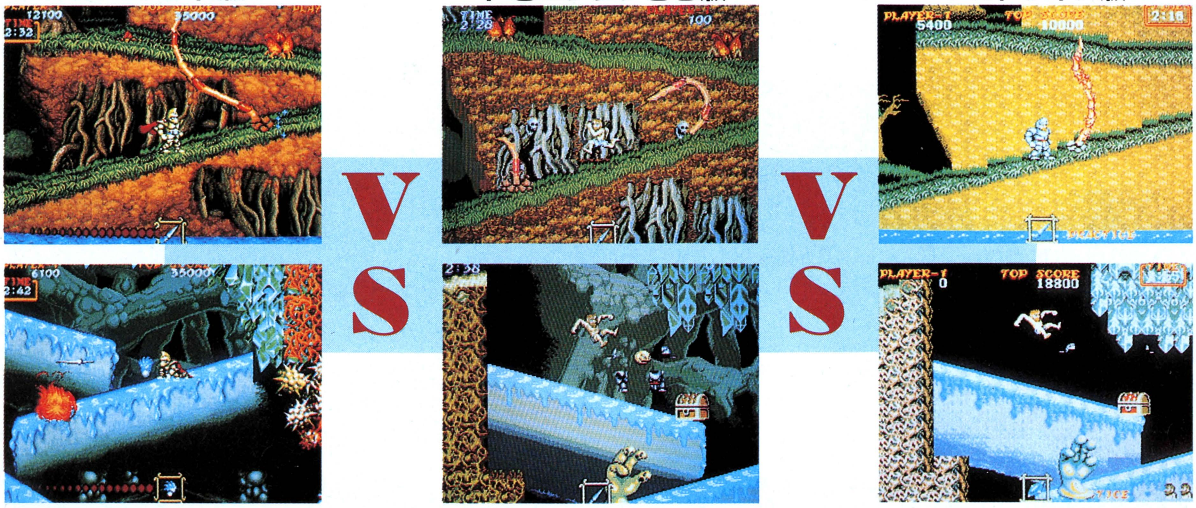
⬆アベニューにこの人ありと知られるソフトウェアプロデューサー。最近シスオペになった。

徹底比較！ 本家アーケードVSPCエンジンSGVSメガドライブ

対決！

マシンの性能を考えると、移植版が本家を越えるということはありえないけど、SGとメガドライブの移植版どうしの比較には興味深いものがあるね。３種類の『大魔界村』の同じシーンを並べてみたので、よーく見比べてくれ。単にグラフィックス関係のハードの性能の差だけではない、いろいろな違いが見えてこないか。もちろん画面写真だけではわからないことも多いけど、SGがただ者でないってことはわかるはずだ。

アーケード版　PCエンジンSG版　メガドライブ版



ポイント

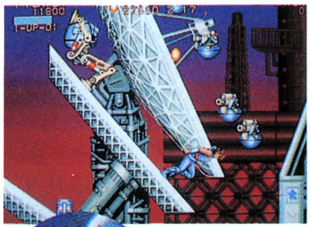
⬅アーケード版は大画面ディスプレイの使用を前提としているから比較的キャラは小さめだ。しかし、グラフィックの細かい表現はさすがだ。メガドライブ版には木の根が…。

⬅バックグラウンドを目を皿のようにして見てみよう。SGとメガドライブは背景面数は同じだが、差はＶ－ＲＡＭの容量とＲＯＭの容量の大きさの違いが出ているんだ。

移植決定！



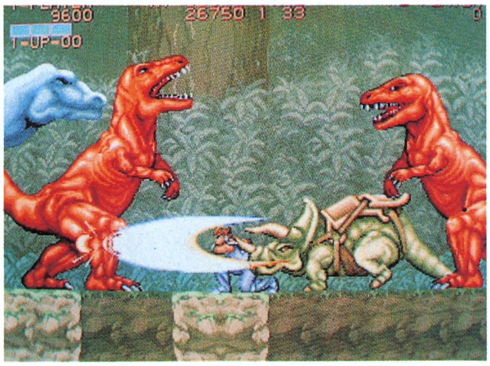
壁をはい上がり、天井にぶら下がり、わずかな隙間にすべり込む！　自由度の高い操作性で、ゲームフリークたちを驚かせた『ストライダー飛竜』もただいまSGに移植されているぞ！





⬆この先にはいったい何があるの？

⬅フリークライミングなヤツ。



⬅恐竜だ恐竜だ。いったいコイツらどこからやってきたんだ？

はみだし体験記

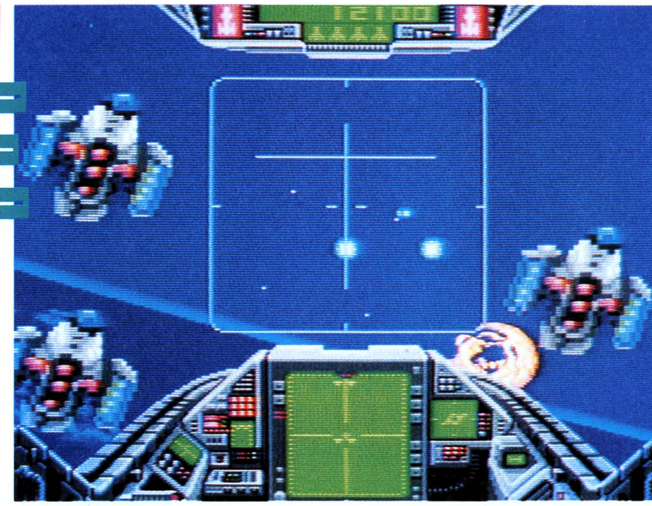
「男はパッと見ヨッ♡」というから(?)３機種別々にパッと見して「SGもメガドラもたいして変わんないなぁ」と思ってた(おいおい)。でも、実際に写真を並べて見比べるとゼンゼン違う！　やっぱ「パッと見」で判断しちゃいかんぞ！???

▶本体同時発売ゲーム◀

BATTLE ACE
バトルエース



本体と同時発売の記念すべきSG専用ソフト第1弾。SGの強化されたグラフィック機能を十分に生かした、3Dシューティングゲームに仕上がっているぞ！



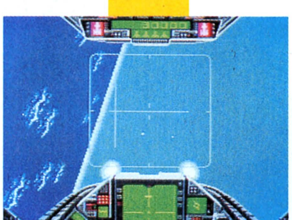
ハドソン／11月30日発売予定／価格未定

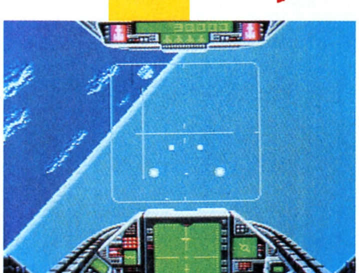
全7ステージの壮快3Dシューティング！

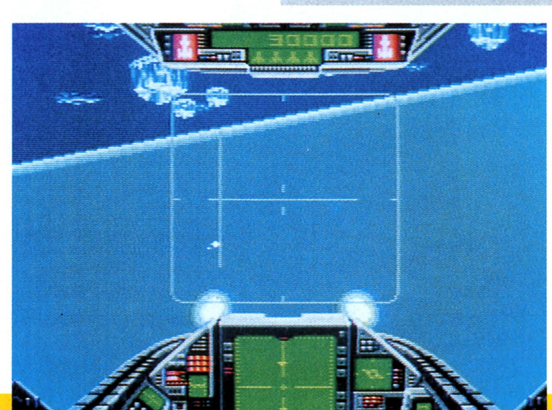
このゲームはシミュレータータイプの3Dシューティング。各ステージのボスキャラの動きが実にマニアックなゲームなんだ。今回はそれをお見せできないのが実に残念。
派手にスプライトを使っているのにそれが一切チラつかないし、背景面を360°スムーズスクロールさせている。これらとゲームのスピード感を両立してるんだからやっぱりSGはスゴイ。パワーコンソールを使えば、よりリアルさがアップするぞ！

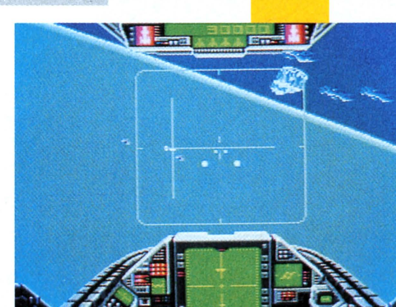
360°回転

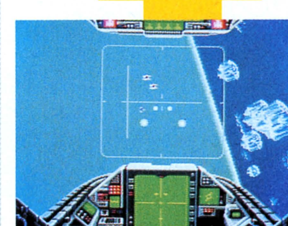












目が回る！



グルーーーーーーーーーン

発進



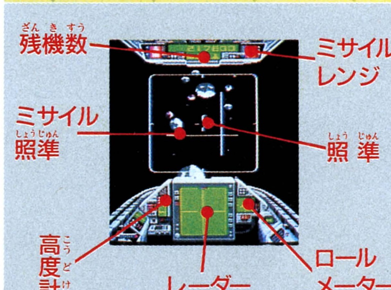
➡カタパルトから猛スピードで発進！ ここから先は未体験ゾーン。

ACT



⬅「キレイじゃあん」(工藤夕貴調) 各ステージは惑星の設定だ。

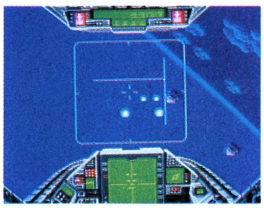
計器の読み方



全ステージ一挙公開!!

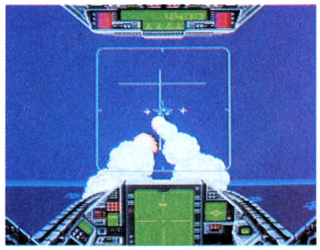
ACT 1 操縦感覚をここでマスターしてしまおう

ショット



➡弾数は無制限。連射あるのみ！ ボスキャラはミサイルよりショットが有効。

ミサイル

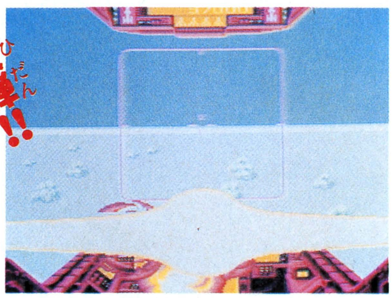


⬅ミサイル照準のX、Y座標の両方ともが目標をとらえたときにロックオンされる。

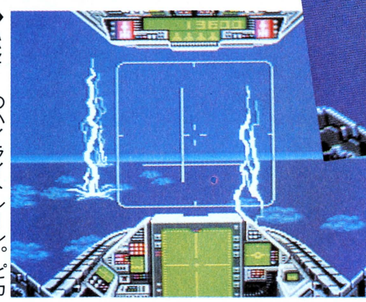
BOSS!



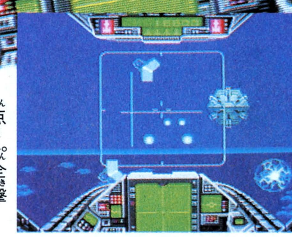
被弾!!



⬅1ダメージで1ミスだ。ドドーン！と、ホントに派手に爆発してくれる。

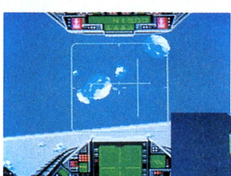


➡ACT1のハイライトシーン。ピカッ、とまさに雷が落ちてくるみたい！



⬆➡こいつの弱点は本体中央の目玉。まわりの護衛を全部倒してから攻撃した方が楽だ。

ACT 2 完全不死身の隕石群！



⬆多くのステージで登場する普通の隕石。

隕石！



➡ACT2だけのスクリュー隕石。らせん状に迫ってくる！

ACT 3 浮遊メカ！



⬆上下のメカの間を弾が往復している。ACT1の雷の要領で抜けろ！

ACT 4 地面から沸き上がる火柱！

⬇うにゅうにゅ！と石柱が生えてくる。だれかが地下で押してんのか!?

石柱！

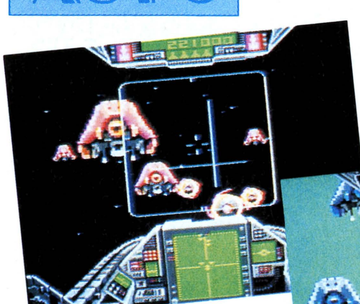


火柱！



⬆ぼぉぼぉぼぉ！ 熱いのが嫌いな人はとっとと抜けよう。

ACT 5



⬆唯一の宇宙空間ステージ。『スターラスター』を思い出してしまったのはボクだけ？

ACT 6

⬇一見今までのステージと変わりないようだが…。



⬇おんやぁ～？ ここは天地逆だぞぉ～？ なんだか感覚が変になるぅ～！



ACT 7

魔動王グランゾート

ハドソンからもう１本SG専用のソフトが出るぞ。横スクロールのアクションゲームだ。SGの特徴をよく生かしたゲームになるぞ。

発売日未定、価格未定。



➡マイキャラが、大きめになっているのがわかる。

はみだし体験記　このゲームを、大画面TVでグルングルン回転させまくってたら、目が回る回る！ 思わず酔っちゃって、ゲロが出てしまった(うそ)。もし、このゲームを家庭で、『アフターバーII』みたいなきょう体で遊べたら楽しいね。

総合分析 SGのスーパーな部分に迫る！

一問一答 技術者を直撃!!

——まず、SG（スーパーグラフィックス）が現行機種と違う点を教えてください。

後藤（以下後と略）基本的には、メモリの容量の増大と画像表示回路の強化です。メモリはメインメモリが4倍、V-RAMが2倍になっています。

——メインメモリが増えるということには、どんなメリットがあるのでしょうか。

後　可能性的には、まあ無限に近くいろいろなことができますね。例えばグラフィックスの場合ですと、圧縮したデータを圧縮前の状態に戻して、V-RAMに転送するなんてことが、余裕でできるわけです。

山岸（以下山と略）また、ハードで演算回路や回転、縮小などの機能を持たなくても、これだけのメインメモリがありますと、3Dの高速グラフィックスも十分ソフト的に実現できます。

後　画像と同時に音声の方も処理しなければならない場合にも非常に有利です。とにかくメインメモリの増加は、いろいろな用途に使える汎用性の高さが強みです。

——画像表示能力の強化とは、具体的にどのようなことですか。

後　画像の表示ではVDC（ビデオディスプレイコントローラ）というLSIが中心的な役割を果しているのですが、SGにはこれが2個搭載されています。このLSIはデータを16ビットでやりとりしていますが、SGではこれを2個並列に使うことで、グラフィックデータを32ビットでやりとりしています。SGはV-RAMの容量、同時に表示可能なスプライトの数、背景画面数がそれぞれ現行機種の2倍になっていますが、スピードの問題

《仕様表》

PCエンジンSG	
CPU	8ビットカスタムマイクロプロセッサ（クロック周波数7.16MHz）
表示機能	最大表示色数：512色　分解能：最大320×224ドット（プログラマブル） スプライトサイズ：16×16～32×64ドット　スプライト同時表示数：128／画面
音楽機能	音源数：波形メモリ方式6音源と矩形波ノイズ2音源から最大6音源選択
映像音声出力	映像—ビデオ出力　音声—ステレオ出力
インターフェイス	パッド端子、拡張バス、入出力端子
寸法・重量	縦302mm×横250mm×高さ70mm 約1kg
その他	標準添付品：ターボパッド（ブラック）型名PI—PD6／AVケーブル　専用ACアダプタ／取り扱い説明書　各1

パワーコンソール	
入力装置	ハンドルコントローラ／ジョイスティック／スロットルレバー／ジョグダイヤル　スイッチ類29個
表示装置	LCDパネル／LEDインジケーター　各1
機能	マクロ機能／時計機能／電卓機能／マルチタップ機能
対応機種	PC Engine SuperGrafx

短期集中連載!!



プロの視点から言わせてほしい「16ビット幻想」に惑わされるな！

CPUが8ビットだからダメとか、16ビットだからすごいって本当なんだろうか。TVゲーム機の性能はもっといろんな要素で決まるんだぞ。

岩崎啓真

本誌では既におなじみのゲームデザイナー。仕事がら、PCエンジンは底の底まで知りつくしている。



凄ノ王伝説



イースI・II

■16ビットだから速いのか？

さて、ちまたで騒いでいる16ビットCPUというのは、車でいうエンジンの部分にあたる。そこでちょっと考えてみよう。「16ビットが8ビットより速い（凄い）」というのを、車に言い替えると、「16気筒のエンジンの車が8気筒のエンジンの車より速い（凄い）」なんていう、とんでもないバカなことになってしまう。もし16気筒の車の方が必ず速いなら、世の中の車の半分ぐらいは、F1のレーシングカーより速いことになってしまう。車のスピードはエンジンの気筒の数だけではなく、馬力とか、回転数とか、タイヤとかサスペンションとかの様々な要素で決まるのだ。

これとまったく同じことが、コンピュータでもいえる。コンピュータの性能は、CPUだけでなく、その他の様々な要素、例えばCPUのクロック（これがエンジンの回転数にあたると思えばいい）、VDC（スプライトを表示したりする大事なLSI）、その他モロモロの非常に沢山の要素から決定されるもので、決してCPUのビット数だけで決まるものではないということだ。　これで、16ビットCPUが単純に8ビットより速いというのは、大嘘だということがわかるだろう。

■ゲームでは複雑さより速さが重要

さて、そこでPCエンジンの話になるのだが、コンピュータのプロとしてみると、8ビットながら本当に、とてつもないスピードまで回転数が上げてあるのが、PCのCPUの最大の特徴なのだ。

はみだし体験記　実物のSGを手にとってみると、現行のロムロムと接続するのは不可能だとわかった。きいてみると来年の春ごろに発売予定の専用インターフェイスを使わないとダメらしい。CD-ROMドライブはそのまま使えるらしいんだけど……。

はこの32ビットの高速データ処理で解決しています。

——今回発表の仕様表ではグラフィックスの分解能がメガドライブと同じなのですが。

山　ええ、実は細かい方のモードはこの数値で、以前から発表されている256×216ドットというのは粗い方のモードなんです。320×224を初めて使ったのは『R-TYPE』だったように記憶しています。この解像度に関しては今回も変更はありません。

——新設の拡張入出力端子ですが、どのような信号が扱えますか。

山　従来のパッドの信号に加え、パラレル（並列）の入出力ができるようになっています。



⬆NEC HEパーソナルインテリジェンス事業部商品企画部担当部長の後藤さん。打てば響くような人。



⬆同じくパーソナルインテリジェンス事業部商品企画部の山岸さん（左）。熱心に説明してくださった。

——その端子に接続するコントローラーとして発表された、パワーコンソールについてお伺いします。まず、各レバー類がアナログということなのですが、これは何ですか。

山　アナログといいましても、それぞれ決まった分解能を持っていまして、厳密な意味でのアナログとは少し違います。通常のコントローラーでは、右か左かのどちらかしかないのを、少し右とか大きく左とか分解能の許す範囲で読み取れるわけです。中央のハンドルの左右の回転は15段階の分解能を持っています。これらの分解能の設定はゲーム性を重視して細かすぎず、粗すぎずと決定しました。

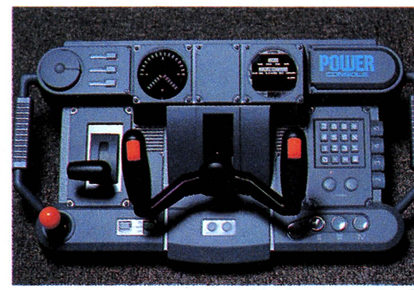
——CPUやメモリは搭載していますか。

後　CPUはZ80相当のものを搭載しています。メモリは約8KBの容量を持っています。このメモリは、先程お話しました拡張入出力端子を通して、SG本体から簡単に読み書きができるようになっています。

——本体、パワーコンソールとも、ソフトの自由度が高く、やろうと思えば何でもできるという感じですね。

後　あとはソフトメーカーさんにおまかせするのですが、努力して頂ければそれだけいいものができるマシンではないかと考え、期待しています。

——本日はどうもありがとうございました。



⬆インタビューでもとり上げた驚異のニューコントローラー「Power Console」。可能性は未知数だ。

例えば、16ビットの代表的なCPU、68000と比較すると良くわかる。68000の命令は平均すると12〜14クロックかかる。乱暴にたとえると、ひとつの仕事をするのに12〜14分かかると思えばいい。

これがPCエンジンだと、2〜5クロック平均。つまりひとつの仕事をするのに、2〜5分しかかからないというわけ。では、16ビットの力はどこにいったのか？　全然よくない！　と思えるだろう。実は、PCエンジンは確かに2〜5分で仕事を終わるのだが、これが簡単な仕事しかできないのだ。対して68000では、PCエンジンの3倍も4倍も複雑な仕事を12分ぐらいかかってやるわけ。

■ゲーム機に適したCPUは？

ところが、ここに重要なことがある。

ゲームを作るうえでは、68000の力を発揮する複雑な仕事というのは、ほとんどないのだ。68000がやろうと、PCエンジンがやろうと、ほとんど同じ内容の仕事になってしまう。そうなると、68000は、単にPCエンジンより遅いCPUになってしまうのだ。

たしかに68000は、ゲーム機を作るには向かないが、一般的なCPUとしての能力はPCエンジンより遥かに上だ。もし、ボクがパソコンを作るなら、1も2もなく68000を使うだろう。

しかし、純粋にゲーム（それも家庭用の）を作るうえでは、あきらかにPCエンジンのCPUの方が一枚上手なのだ。

SFCに搭載されるといわれている16ビットCPU65816も、16ビットとしては中途半端で、クロックが16MHzくらいないと使う気にならない。

というわけで、結論。16ビットCPUだからといって、PCエンジンより劣るということは、現在のところほとんどありえない。むしろゲームを作るにはPCエンジンの方が向いているし、実際の処理も速いことの方が多いのだ。

ソフトハウス&流通筋&本誌

業界はどう見る!?

ソフトメーカー・ナムコさんのご意見

CPUも8ビットのままだし、大きな変化だとは考えていません。業務用ゲームの移植には適しているし、絵もきれいでいいんじゃないですか。

玩具問屋・アジオカさんのご意見

現行機種の完全上位互換ということですが、SG専用の質の高いソフトがたくさん出ないと失望したユーザーが離れていく危険もあります。

小売店・博品館トイパークさんのご意見

初耳ですねぇ。実際のものを見てみないとなんとも言えないですが、16ビットにはならないし、年末商戦にくい込むかは、わかりませんね。

㊙はこう見る！

PCエンジンSGに関しては、読者から怒りや嘆きのお便りが多く届いている。みんな自分のマシンが旧機種になってしまうという不安を感じているようだ。しかし価格設定や販売方針を考えると、この新機種が主流になることはまずないと言ってよさそうだ。

はみだし体験記　では、最後だから真面目にいくぞ。パワーコンソールは、今までの家庭用TVゲームの殻を破るという点で意義があるが、ソフトハウスとユーザーがそれについて行けるかどうか、がこれからの課題ではないだろうか？（サイレンサー堀）

本誌好評連載中のノベルに続いて いよいよゲームも行動開始!! SNEが作るとSFロールプレイングはこうなる



驚くべきシステムに 取材チームは⑦然

サイバーナイト CYBER KNIGHT

特別寄稿 システムデザイナーが語るサイバーナイトの魅力

『サイバーナイト』において、いちばん見てほしいのは、ちょっとハードなストーリー。SFロールプレイング・ゲームを銘打っている以上、ファンタジーゲームもどきじゃつまらない。SFのエッセンスをふんだんに取り入れた本格的なものを作ったつもりだ。

もちろん、コンバットにも力を入れた。超兵器が乱れ飛ぶ未来の戦闘が、リアルなグラフィックで、ど迫力に画面に展開される。完成を楽しみにしてほしい！

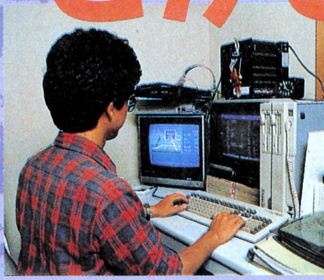


RPGの導師 水野 良



➡レンガ色のシックなマンションに開発室が。

㊙開発室にマルカツチームどかどか侵入!!



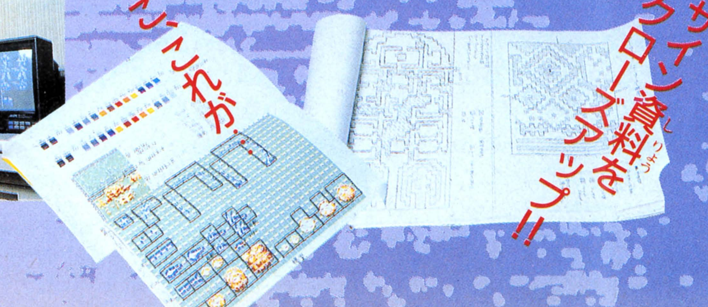
➡取材班の急襲で、あわてて開発を進めるプログラマーのポチ氏。



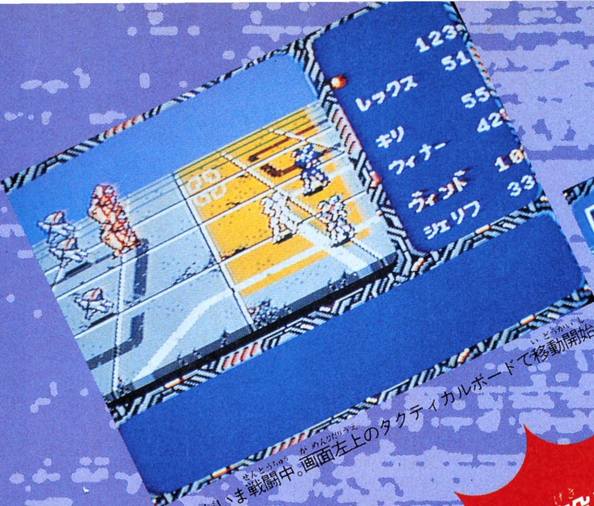
➡最近はイラストレーターのほうが本業!? デザイナーのジェイソン氏。

待たせてごめん。ノベルズ連載開始から、情報を早く早くという声があがっていた『サイバーナイト』にやっと公開OKのサインが点灯。これは、この目で進みぐあいを確かめるっきゃないと、製作サイドに直接アタック！　最新ナマ情報をもぎとってきたぞ。

SFっていうくらいだから、マップに広がる惑星を次々と探検していくのはあたりまえ。ほかにも船外活動で着る〈モジュール〉というバトルスーツや、スキル（技術）が変化していくレベルアップ、敵から手に入るアイテムを使っての新兵器製造など、見どころは盛りだくさん。本格的なRPGが期待できそうだ。



これが!! デザイン資料をクローズアップ!!



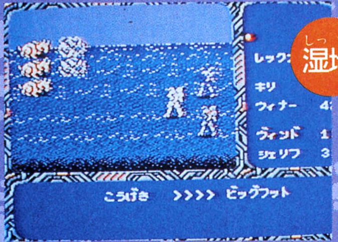
↑ただいま戦闘中。画面左上のタクティカルボードで移動開始！



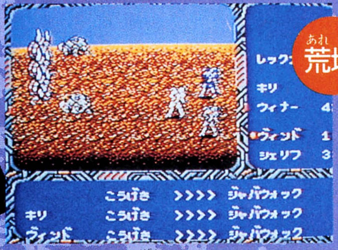
↑モジュールと武器の組み合わせも楽しめそうだ。



↑緑があるのは環境が地球に近いからか。

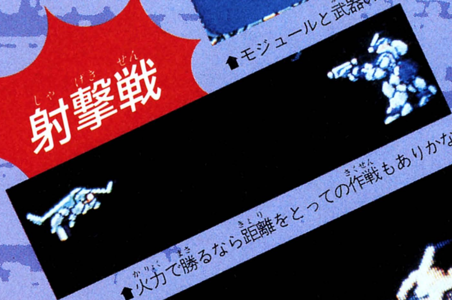


↑登場するキャラも地形にあったものとか。



↑ほかにもまだ氷原とかがあるそうだ。

射撃戦



↑火力で勝るなら距離をとっての作戦もありかな。

格闘戦



↑くらえ！ 必殺攻撃だ。まさに迫力満点。

タクティカルボードを使ったSLG的バトルシーンを展開！

戦闘はSLGタイプ。6×6に区切られたタクティカルボード上で、移動、攻撃を繰り返しながら進んでいく。

パーティが着る〈モジュール〉はアイテムでパワーアップしていくぞ



メカニックデザインはガンダムシリーズで実績のある**大河原邦男**氏が担当

いたるところで遭遇する未知の生命体＆メカ



SF感覚いっぱいのキャラクターを初公開

でてくるモジュールは5タイプ。これに片手用、両手用武器、肩に装備するポッドなどのオプションアイテムを装備させ、未知の惑星に降りていく。出会う敵メカはバーサーカーと呼ばれる機械生命体が中心だ。

PRESENT

やっほーっ!!　とうとうやってきました、12月!!　待ちに待ったクリスマス!!　さて、今月も、みなの衆のために、ドカーンとソフト＆グッズのプレゼントなのであ～る。

SOFT

どんなゲームもおちゃのこサイサイなキミへの、今月のプレゼントはコレだ。

竜の子ファイター

12月発売予定／価格未定／ACT

5名



⬅人気まんが家、宮下あきら先生の、コミカルなACTだい！

鏡の国のレジェンド

発売中／￥6,750／AVG

5名



⬅かわいいのりピーを、キミは魔の手から救い出せるか!?

Mr.HELIの大冒険

12月1日発売／￥6,700／STG

5名



⬅かわいいキャラのコミカルSTG。ウデ自慢のキミにオススメ。

GOODS

今月はキミのために、㊗流のクリスマスプレゼントなのぢゃ。気に入ったかな!?

『ガンヘッド』Special Virsion

5名

提供／ハドソン



⬆なんと、なぁ～んと!!『ガンヘッド』の夏休み大会用バージョンのHu−カードを、ドドーンとキミたちに、ハドソン様がプレゼントしてくれちゃうぞォ!!

テレホンカード

5名

㊗PCエンジン編集部



⬆大人気メールRPG「水晶の王者」のテレカだぞ!!　ランキングできなかったキミ、これはチャンスだゾ！

Tシャツ

5名

㊗PCエンジン編集部



⬆使用頻度が高い、Tシャツだぁ～い。とうとう冬になっちゃったケド、ちょっとしたオシャレしに役立ちますぞよ！

福袋

5名

㊗PCエンジン編集部



⬅㊗PCエンジン編集部から、キミに贈るクリスマスプレゼントはコレ。中身もクリスマスバージョンというスグレモノ。何が入っているかはお楽しみに。

応募方法

プレゼントの希望者は、今月号に付いているハガキのアンケートに答え、このページの中でキミの希望するプレゼントを明記して、㊗PCエンジン編集部まで送ってね!!　しめ切りは11月30日（当日消印有効）。切手も忘れずに貼ってね。

＊10月号の当選者発表はP．87にあります。



このアンケートへのお答え内容とプレゼントの当落はまったく関係ありません。正直に答えてね!!

　イラスト／杉山真理



NEW Soft TIMES

ニューソフトタイムス

無念の魂がよみがえる……

源平討魔伝



げんぺいとうまでん

ナムコ／3月発売予定／予価￥6,800／ACT

ダイナミックな展開とキャラ、壮大なストーリーとインパクトの強い音声合成！　あの「平景清」が、ついにPCでも登場だ。壇の浦の戦いに敗れ、滅んでいった平氏の恨みが、800年の時を経て現代に語り継がれる。めざすは京都、そして、源頼朝の待つ"鎌倉"。立ちはだかる魔性の者たちを倒しつつ、滅びし平氏の恨みを晴らすため、東へと急ぐのじゃ！



闇の源・頼朝を倒すために地獄よりよみがえりし亡者あり

時代は1192年。当の時代の政権を掌握したのは、源頼朝であった。これは読者のみなさん、社会科の時間に習ったことだろう。「いい国つくろう鎌倉幕府」などといわれはしたものの、実際の世はそれどころか、天変地異の災いはびこるものであった。その原因はほかでもない、時の将軍・頼朝が、人間の姿をかりた「魔の者」だったからなのである。

これを知っていた三途の川の渡守「安駄婆」は、滅びし平家の亡者より、剛の者1人を選んだ。その者こそ「平景清」その人である。彼は源氏への、そして頼朝への恨みがつのり、この世への未練のため、成仏できずにいたのであった。



⬆オープニングでは「ひえっひえっひえっ」と笑い、ゲームオーバーでは「なさけなや」などとしゃべる、口数の多いばーさん。

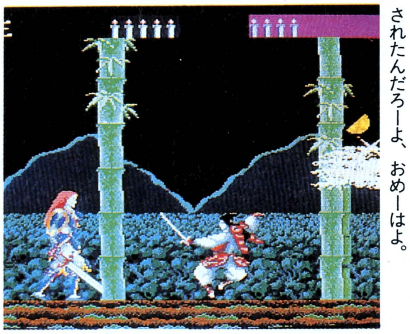
さて、ゲームはおなじみ、純日本風アクションゲーム。行く手に出没する魔物たちを一刀のもとに斬り捨てながら、鎌倉をめざすのだ。

各ステージの鳥居をくぐり、魔衆どもを倒し、進め、景清！

デカキャラもミゴトに再現！

義経

「殺してしんぜよう」「のほほほほほ」と、やたらにぎやかなヤツ。短剣を投げたり、スピンアタックで攻撃してくる。「ぎょえー！」の断末魔がオチャメ!?



⬅どーでもいいけど、頼朝に裏切られて殺されたんだろーよ、おめーはよ。

弁慶

初めて見る人はそのデカさに驚くハズ！「でんどんでんどん」という重いBGMとともに登場。鉄球などで景清を追いつめようとするのだ。



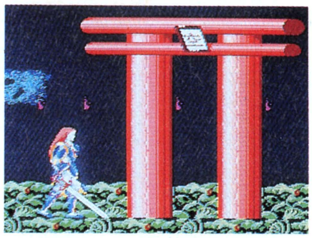
⬅デカイ図体に圧倒されがちだが、弱点は「弁慶の泣き所」とか申しまして……？

NEWSoft TIMES

 　イラスト／まみやなつき

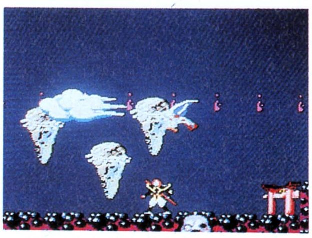
3種のモードに注目

BIGモード



このゲームの最大のウリとされているモードだ。キャラのダイナミックなアクションと、必殺技「旋風剣」(アイテム使用)が味わえるぞ。

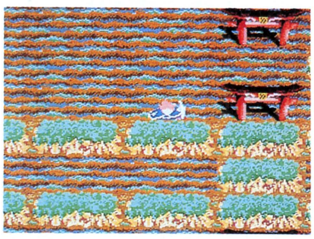
横モード



アクションゲームとしての要素が高い。多数のザコキャラが登場するのもこのシーン。

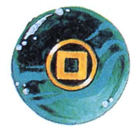
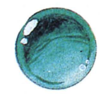
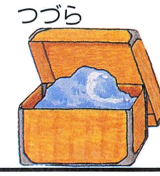
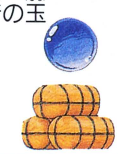
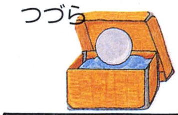
穴から落ちると、「黄泉の国」へまっさかさま！

平面モード



長門・京都・越前・武蔵・黄泉の5種類で、全方向スクロール。たいてい、クリア後のルートがいくつか選択できるようになっている。

アイテム一覧

	BIGモード	横モード	平面モード
剣 「剣」の値がアップし、攻撃力が高くなる。敵を倒すと、値は減少する。	紫の玉 	紫の玉 	つづら 
銭 「銭」の値がアップ。特定のアイテムは、これが一定値ないと取れないのだ。	緑の玉 	緑の玉 	つづら 
命 ろうそく(ライフ)が回復する。青の玉は魔物の出るジェネレーターを壊せば…。	青の玉 	青の玉 	つづら 
命の最大値 最初の最大値は、ろうそく5本。アイテムによって最高10本までアップする。	なし	茶の玉(ボーナスステージにのみ出現) 	ろうそく 

「いざ鎌倉」魔を滅ぼさん!!

地獄(一) 景清を闇に返そうと魔物が迫る！

⬇「骸骨舟」は、景清めがけてつり鐘を落としてくるイヤなヤツ。

⬇1つめの鳥居の向こう側に剣があるのだ。これは欲しい！



⬆ここからスタート。ひたすらに右へ向かって進むのじゃ。

⬆ジェネレーターからわき出てくる。「骸骨蜘蛛」がうっとうしい。

景清は死人であるからして、現世にのさばっている頼朝を討伐するには、まず地獄を脱出しなくてはならない。

「地獄のザコ兵」骸骨どもが、景清の行く手に立ちふさがる。まるで「おのれ1人を生かしてなるものか」とでもいうように。あるいは彼らもまた、浮かばれぬ武者のなれの果てなのかもしれぬ。

鳥居は2つあるが、どちらへ入っても行く先は同じなのだ。

地獄(二) 現世の入口が見えておるぞ

地獄の一丁目あたりまでさしかかってきただろうか。あれほど数の多かった魔衆の姿も消え、人魂程度しか目につかなくなった。

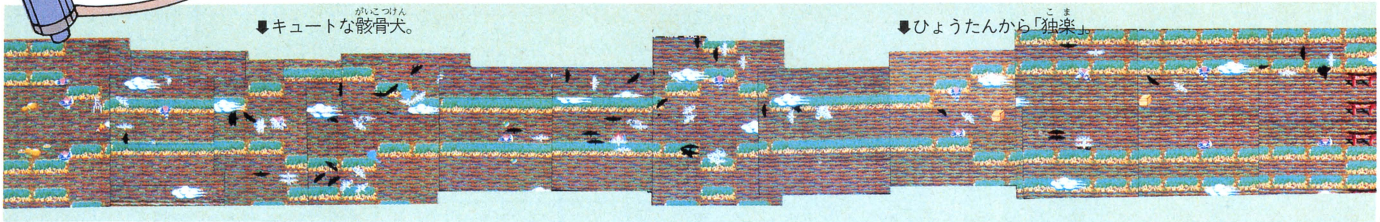
と、経文を唱えながら迫ってくる「すけるとん」。しかし、こんなヤツ相手に手こずってはいられない。ましてや平家の剛の武者が、である。

一刀両断でこの骸骨を斬り捨て、先を急ぐ景清。いよいよ頼朝討伐の旅がはじまる。地獄での戦いは、その序章にすぎないのだ。



⬅この骸骨も、こうなってしまう前は現世で名をはせた武者だったのかもしれない……!?

長門 壇の浦の合戦の地より東へと向かう



さて、みごと地獄より舞い戻った景清が現れたのは、長門の国(今の山口県ですな)。あの壇の浦の激しい戦いの中で、多くの武者たちが、あるいは壮絶な、あるいは悲惨な最後を遂げたのだ。そして景清もまた、その1人であった。

この面は平面モードで、8方向スクロールだが、クリアするためにはひたすら右へ進んでいかなければならない。点在するジェネレーターからは、魔衆が次つぎわき出てくる。

ゴールまでたどりつくと、鳥居が3つ。さあ、ここが運命の分かれ道！　入る鳥居によって、ルートが変わってくるのだ。

その行き先は、次のページを見てくれ！



いろいろためしてキミのルートを見つけよう。

「三種の神器」とは

諸悪の王「頼朝」を倒すには、「三種の神器」と呼ばれる、3つの特殊アイテムが必要。そのうちのどれか1つが欠けても、頼朝には勝てないのだ。

その3つとは「八坂瓊曲玉」「八咫鏡」「草薙剣」(いずれもワープロ第2水準の漢字が……そんなことはどーでもいい)。

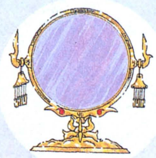
全国の何か所かに隠されており、その場所はいずれも京都から先。諸国をめぐって、探しあてなくてはならないのだ。

「頼朝を倒すには、曲玉・剣・鏡の三種の神器のほかに、正しい心が必要じゃ。よいな、信心じゃぞ……」　(安駄婆談)



八坂瓊曲玉

「まがったままのまがたま」ってんで、これを持っていると毒キノコ(周防のかえるや、伯耆のどくろを倒すと出る)を取ってもダメージを受けなくなる。



八咫鏡

「やったあ、やたのかがみだ」ってワケで、これがあると稲妻(ある敵キャラの特殊攻撃なのだ)に対して無敵になってしまうのである。



草薙剣

神話「ヤマタノオロチ」に出てきた、伝説の剣。これを持っていると、硬い物を斬っても剣力が落ちなくなる。ただしコンティニューの場合は初期化される。

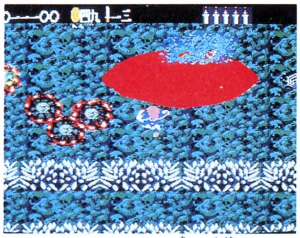
落とし穴から落っこちると…

黄泉 生死のさかいをさまよう…

横モードの穴から落っこちると「うわあぁぁぁ」と叫びつつ、ここへ来てしまう。生死をさまよう者のうごめく「黄泉の国」だ。

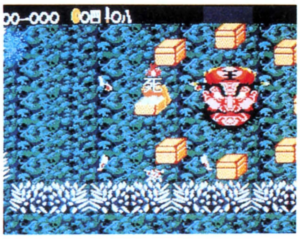
ここには鳥居は存在しない。では、どうやって脱出するのかというと、エンマ大王のまわりのつづらを1つ開け「生」を引き当てるしかないのである。

しかしまあ、「地獄の沙汰も」なんとやら……と申しまして!?



⬆ごらんのとおり「血の池」。なんか意味ありげに存在するが……？

⬇「死」を引いてしまうと、命の残りに関係なく終了。ぷしゅー……。



鎌倉までの道のり

地獄(一)→地獄(二)→長門

長門→石見→出雲→伯耆→因幡→但馬→丹後→丹波→山城→

長門→周防→安芸→備後→備中→備前→播磨→丹波

長門→豊前→豊後→伊予→讃岐→備前



それぞれにけわしき道あり

山陰道

長門の3つの鳥居のうち、いちばん上に入ると、このコースにつながっている。

3つのコースの中では、中程度の難易度だ。ただアーケード版でもこのルートで進んだ人はあまりおらず、いまひとつマイナーコースか？ といった感じも。

山陽道

まん中の鳥居は、このコースに通じている。

いまでこそ新幹線の走るような地方ではあるが(なーんも意味ナシ)、はっきりいってこのルートはオススメできない。初心者が来ると、まず安芸で滅びてしまうだろう。ムリして抜けても、メリットもないしね。

南海道・西海道

下の鳥居はこのコース。3つの中ではもっともポピュラーで、抜けるのも楽だ。まずはこのルートを選択することをオススメしたい。

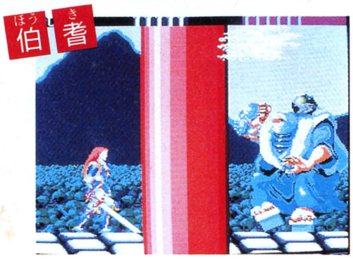
わざわざ九州へ行っているので、理屈としては遠回りなんだけども、ゲームの進行上では他の2コースと変わらないのだ。



⬆虎が後方から襲いかかり(日本に虎っていたっけ？)、矢と般若が前方から飛んでくる。ボスは義経。



⬆「矢はやだ」と言いたくなるほど矢の飛んでくる面。神サマの誕生地ということは、このさいあまり関係ない。



⬆ジェネレーターからわき出てくるどくろは、斬ると毒キノコを出してくれる(ありがたくない!!)！ ボスは弁慶。



⬆石見と比べると、般若(剣のアイテムを出す)がかえる(毒キノコ)に変わっている分、大損といえる。



⬆はっきりいって「要石地獄」の面。前半のうちではもっとも難しい面だろう。要石が飛んだり、はねたり……！



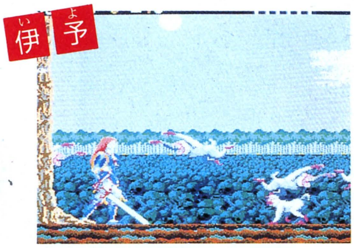
⬆かえると矢の混合攻撃。これはかなりうっとうしいぜっ！ ——ね、結局いいことないのだ、このルートは。



⬆内容は石見とまったく同じ。虎と般若、そして矢の攻撃である。義経はサクサク斬り刻んであげよう。



⬆この面の名物は「尺取虫」。うねうねと動くサマは必見なのだ。親戚の「大百足」クンは、別の面にいるヨ。

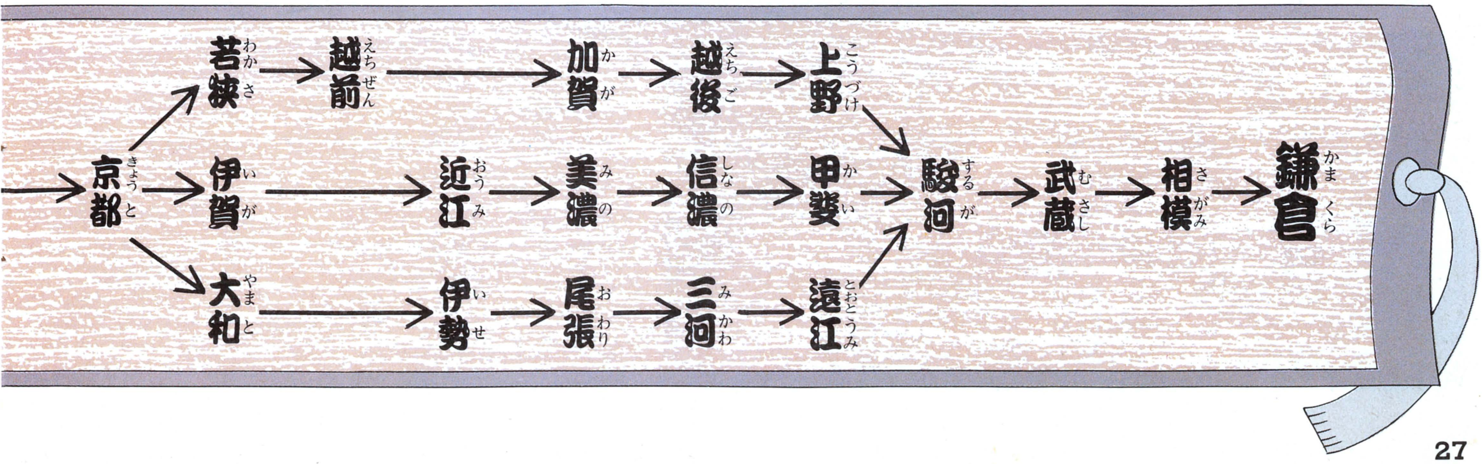


⬆今の愛媛。愛媛といえば、みかんと、おさる(かどーかは知らない)。束になって飛びついてくるぞっ!!

WRITER'S NOTE

最初移植の話を聞いたとき、現行のハードで可能なのか？ と疑問に思っていたのだが、これがどうして、あまりにすばらしすぎる！

3重スクロールもバッチリ処理されているし、デカキャラが動く動く(弁慶のスプライトが気になったけど)、音声合成もやかましいほどにしゃべるしゃべる！ 数かずの不安を、きれいさっぱり取り払ってくれた。ハードの限界に果敢に挑戦した、ナムコ気鋭の作品といっても過言ではないっ!! (四)



思わずうなってしまうRPGなのだ

コズミック・ファンタジー 冒険少年ユウ



日本テレネット／12月22日発売／価格未定／RPG

オープニングをはじめ、ゲームのところどころには数々の名作を生んだ越智一裕さんの迫力あるアニメーションが登場する。これが、とてもきれいで興奮ものなのだ。そして地上マップは約300画面、さらにダンジョンマップなどが200画面ある。敵キャラは、なんと総数120以上もいるのだ。超能力と魔法は合わせて43種類使えるし、アイテムは83種類もある。パーティーは最大5人編成、そして仲間同士でも会話ができる。などなどというわけ。どれほど面白いかわかるでしょ。

そして、物語は始まっていく



←このあやしげに光る星がゲームの舞台となる惑星ノーグだ。



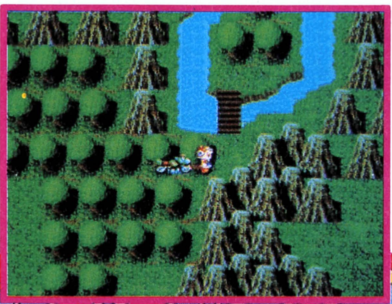


コズミックハンター。宇宙時代の大がかりな犯罪を取り締まるために結成された正義の組織「コズミック・セキュリティ・カンパニー」のメンバーの愛称だ。この物語の主人公ユウもそのひとり。わずか14歳ながら、数々の難事件を解決してきた腕利きのハンターだ。そして、今日も愛機「アルジャーノン」に乗り、宇宙海賊の船団を追跡していた。しかし、ニセのSOSにおびき出され、ワナにかかってしまい「アルジャーノン」のメインエンジンに損傷を受けた。そして、惑星ノーグの引力に引きよせられながら、墜落していく。ユウは、もんもは、アルジャーノンは…。というような手に汗にぎるシーンから、ゲームは始まっていくのだ。

マップの中にはいろいろあるぞ

銀河系のはるか彼方にある惑星ノーグ。ユウが仲間たちと出会い、旅をしていく舞台になる世界だ。この星でも、モンスターが暴れ、人びとを苦しめていた。ユウともんも（バイクの形をした生体メカ）は、ノーグの人たちのため、モンスター退治に出発する。しかし、行く手には、さまざまな事件が待ち受けているのだった。キミは、ユウたちとともにこの広大なノーグの世界をスミズミまで探検していってほしい。そして、いろいろな人に話を聞き、モンスターを倒しながら、この星を救ってくれ。

⬇岩山や木、川などが、とても美しいグラフィックなんだ。でも、景色に見とれていてはダメだぞ。

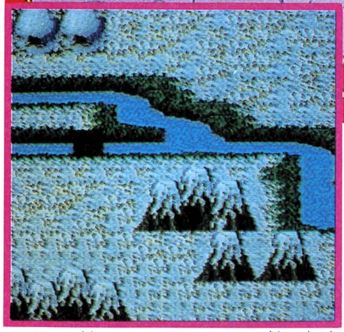


⬇町や村を訪れると、頼まれ事があるらしい。それを叶えてあげると……が増えるらしいんだって。

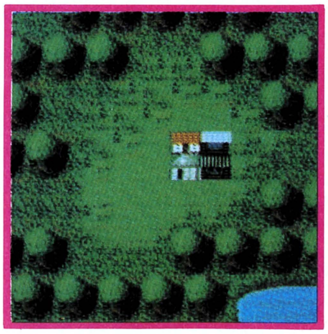




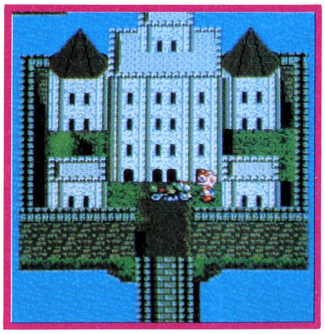
⬆このドラム缶のようなものは何だろう！　ダンジョンの中らしいが…。



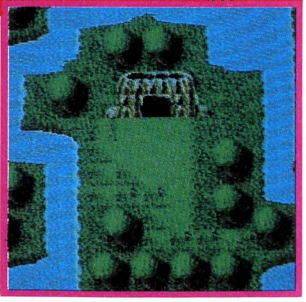
⬆かなり北のほうにはこのような寒い地域があるらしい。凍えてしまわないのかな。



➡新しい村が見えてきたぞ。もう少しだ。ガンバレ。傷ついた体を休めよう。



⬅このリッパなお城は、ある町の中にあるらしい。どんな人が住んでいるんだろう。



⬆どうやら、これは洞くつの入り口らしい。気持ちをひきしめていこうぜ。

ゲームのシステムはこうなってるんだ！

さてさて、気になるゲームのシステムをここでお話しすることにいたしましょう。とってもアニメーションがきれいな（何度もいうようだけど）『コズミックファンタジー』には、3種類の画面があるんだ。「はなす」や、「まほう」、「もんも（今までに行ったことのある町へ移動することができる）」などのコマンドのある通常画面。パーティーの中での会話や、ダンジョン内のマップを表示してくれるコマンド（これはとっても便利だぞ！）があるサブ画面。オート機能の付いている戦闘画面。というわけで、あわてずに、的確な操作でゲームを進めようね。



サヤ

➡惑星ノーグに住んでいる16歳の少女。魔法を使える。



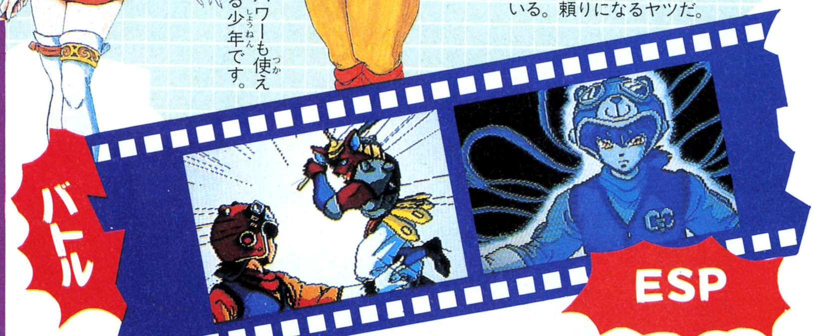
ユウ

➡サイキックパワーも使える勇気あふれる少年です。



生体メカ・もんも

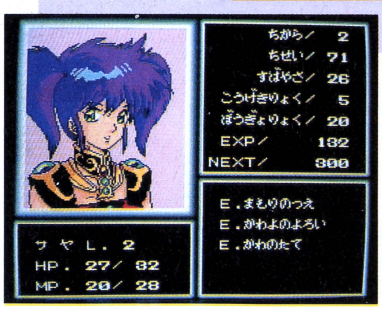
⬆オフロードバイクの形をしている。頼りになるヤツだ。



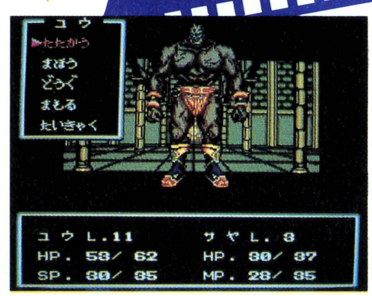
ステータス表示もこんなにきれい

➡パーティーの状態はこの画面で確認できるんだ。それにしても、本当にこのステータス表示のアニメーションは美しいと思わないかい。だって、こんなにユウがかっこよく、しかも男前に写っているんだもんね。あ〜、うらやましいなぁ。





⬅もちろんサヤだってきれいだよね。女の子はなにかと怖いからね。まぁ、冗談はそれぐらいにして。このステータス表示は、アニメだけじゃなく、各ステータスもとっても見やすくレイアウトされているんだ。うれしいことだよね。



⬆やたら堂々としてやがるなこの野郎。そんなに強いんですか。ヤだなぁ。



⬆3匹登場しても、僕たちは平気だ〜い。それにしても迫力あるバトル画面でしょ。

たくさんあるアイテムの中からいくつかを紹介しよう！

あるあるあるある、とにかくいっぱいある。武器や防具をはじめ、このゲームにはいろいろなアイテムがあるんだ。道具屋で売っているもの、宇宙商人から買うもの、またダンジョンで見つけるものなどなど。しかし、持つ人によっては、身につけられないものもあるから、気をつけよう。それから、ゲームの進行上、絶対に欠かせないアイテムもあるというから大変だ。でもキミのねばりとゲーマーとしてのセンスで、きっと見つけられると思うけどね。そうでしょ？

アイテム名	効果	値段
ビールびん	ほんの少しだが、敵にダメージを与えることができる。	2
薬草	HPを約20ポイント回復させる。	8
毒消し	毒に侵されたキャラを正常にもどす。	10
気付け薬	MPを約20ポイント回復させる。	30
チューダボム	敵を驚かせて動きを止める。	150
知性の水	知性のパラメーターが、1〜3上がる。	240
万能薬	味方全員のHP、MPを全部回復し、毒も消す。	250
スライムボール	敵の攻撃を少しの時間、止めることができる。	300
オーロラの石	MPを20〜30ポイント回復させる。5回の使用が可能。	1,000
テント	HP、MPの完全回復とセーブ。	2,000

ゲームを盛りあげる個性豊かなキャラクターたち!

とってもうれしいものをくれる人物や、味方なのか敵なのかわかんないヤツ。それから2700歳という年をとっている不気味なヤツや、エ〜ッ、まさかこいつが!?なんていうヤツとか……。このゲームには、主な登場キャラだけで、敵味方合わせて50人（?）以上もいるらしい。ドッヒェ〜だよね。そして、このゲームの大きな特徴のひとつともいえるのが、ノンプレイキャラクター（NPC）と呼ばれる5人のキャラの登場。彼らは、旅の途中でユウたちと一緒に敵と戦ってくれるいいヤツなのだ。戦闘中は、それぞれ自分の意思で勝手に戦うから、操作はできないけど、とっても心強い味方になるはずだ。



ニャン



⬆へそ曲がりだけどいいヤツだ。星間商人。

四天王

こいつらが悪の権化だ！

ノーグの各地域を支配しているのがこいつらだ。それぞれに得意技を持っているのでかなり手強い。しかも、こいつらを倒していかないと、次に進めないのだ。



大地のガイア

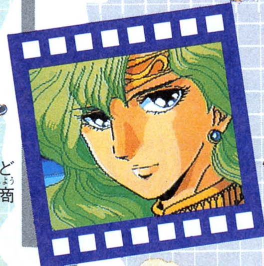
➡土の化身。怪力の持ち主。

炎のジル

⬆火の化身。炎を繰り妖術を使う。

水のニーナ

⬆水の化身。残虐な性格の魔女。

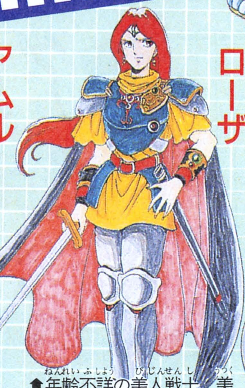


アムル



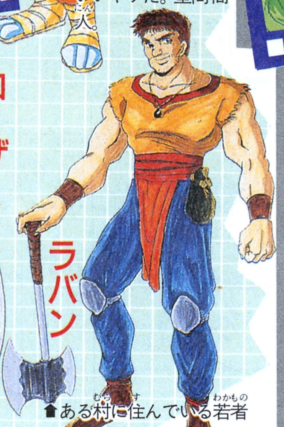
➡ラバンの息子。ユウは彼に同情する。

ローザ



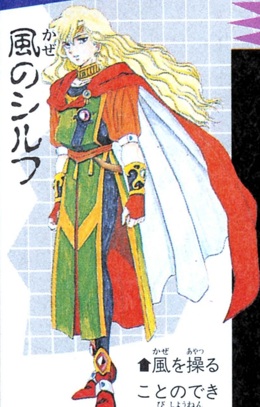
⬆年齢不詳の美人戦士。美しいものにはトゲがあるといいますが……。

ラバン



⬆ある村に住んでいる若者たちのリーダー。モンスターを倒しに出かけたが……。

風のシルフ



⬆風を操ることのできる美少年。

ザコキャラ軍団



主題歌は人気アイドル西村知美ちゃん。ほかにも豪華声優陣が勢揃い！

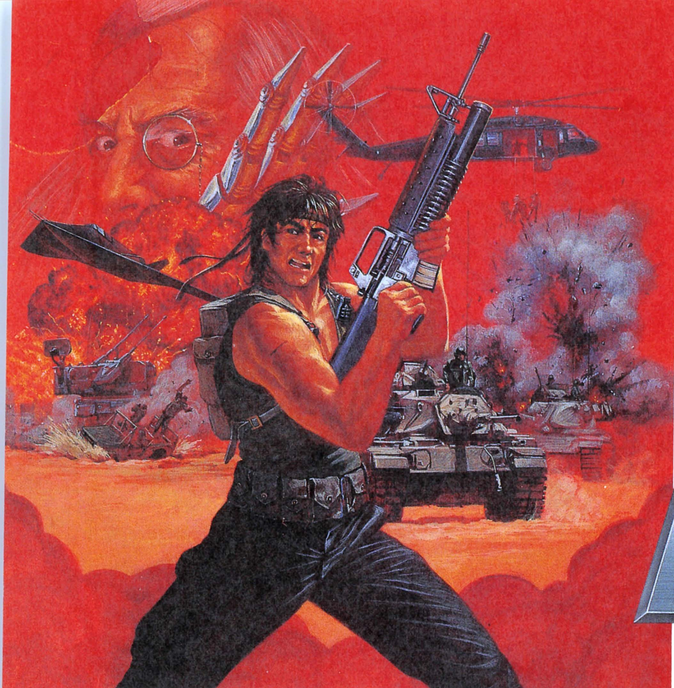


⬆西村知美ちゃんの主題歌を聴くだけでも、このゲームを買う価値はあるっていうもんだ、これが。

『コズミックファンタジー』は、アニメーションもすごいが（まだいっている）、声優の人たちもすごいぞ。ユウの声は、『魔女の宅急便』でキキの役をやった高山みなみさん。サヤは、『霊幻道士』のテンテン役の高田由美さん。それから、水島裕さんや辻村真人さん、銀河万丈さんといった、声を聞けば、「ああ、あの人！」とだれもが知ってる、超有名声優陣が大挙出演。ガッチリとゲームの雰囲気を盛りあげてくれる。そのうえ、オープニングでは、西村知美ちゃんが、オリジナルの主題歌をたっぷりと聴かせてくれるぞ！



⬆見よ、この素晴らしい声優陣を！ キミに、生の声でビンビンせまってくるぞ。本当に楽しみだね。



あの『ヴァリス』をはるかに超えたハイパーACTがCDロムに!

RED ALERT

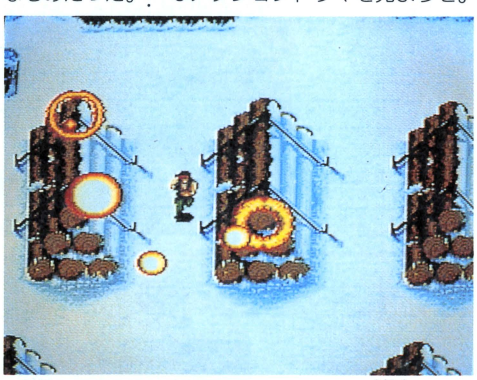
日本テレネット／12月中旬発売予定／価格未定 ／ACT

NEWS Soft TIMES

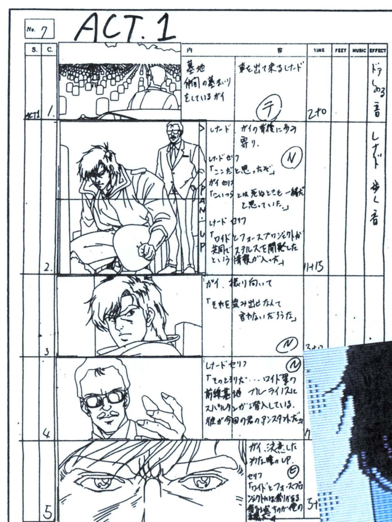
アクションはよりドラマチックに! そして『レッドアラート』が誕生

CDロムの出現は、アクションゲームをドラマにした、といっても過言ではない。これまでにも、ストーリーを盛り込みドラマ仕立てにしたアクションゲームはあったものの、どちらかというとシナリオはオマケのようなものだった。ドラマを視覚的に感じさせてくれるビジュアルシーンは、あの『ヴァリスII』で初めて触れることができたと思う。

そしてまた、新しいドラマが登場した。タイトルは『レッドアラート』。内容がハードな戦闘アクションということで、アニメーションシーンもグッと渋めに作られているようだ。けれど渋めってのは地味ってことじゃない。迫力のアニメーションがドラマを盛りあげる。今度はバイオレンスなアクションドラマを見ようぜ。



⬆最高にエキサイティングなアクションがまたも登場。



CDロムだからこのビジュアルがゲームになる



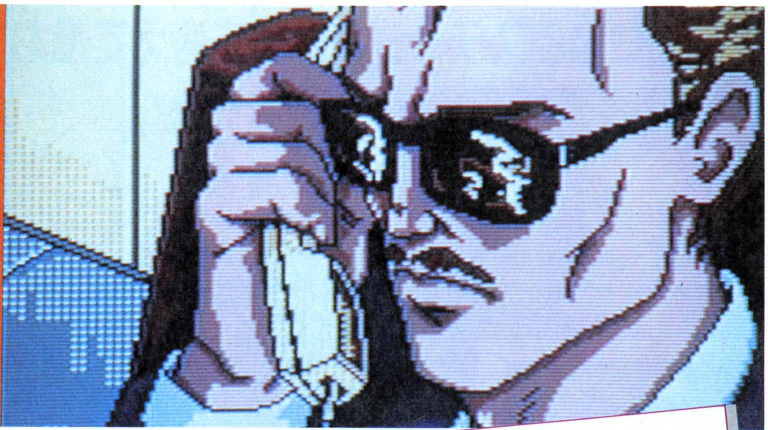
⬆➡ゲームを盛りあげるアニメーションシーンには、上のような絵コンテがあり、右のように仕上がってくる。



声の出演も豪華キャスト、神谷明氏が主人公の声を担当

ビジュアルシーンに欠かせない声優陣も豪華キャスト。とくに、主人公ガイ・カザマ役には、『北斗の拳』のケンシロウや『シティーハンター』の冴羽獠の声を演じた神谷明さんの名前があり、アニメファンも要注目だね。ほかのキャストは、ガイをライバル視する巨漢ダーク少佐役に郷里大輔さん(『魁! 男塾』の江田島平八役)、ホンコンマフィアのボスであるミスター・リー役に龍田直樹さん(『ドラゴンボール』のウーロン役)、武器密輸をする死の商人スティーブ会長役に平野正人さん(『魁! 男塾』の由沢役)、マッドサイエンティスト・ガルシア博士役に銀河万丈さん(『機動戦士ガンダム』のギレン役)が担当している。声にも期待しよう。

『ヴァリス』が魅せた壮大なアクションシーンの感激も薄れぬまま、また新たにビッグなACTゲームが日本テレネットから登場する。ハードはもちろんCDロム。『ヴァリス』で演じた幻想的な世界とは一変して、今作『レッドアラート』はかなりハードで、バイオレンスなアクションに仕上がっている。主人公は不死身のワンマンアーミー、ガイ・カザマ。国際的武装集団フォース・プロジェクトを相手に、壮絶な死闘が次から次へと展開するのだ。CDロムの大容量を生かした、パワフルなアクションゲーム。このバトルはアツすぎる!!



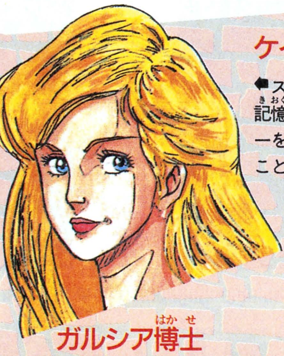
膨大な容量を持つソフトには、現代を舞台にしたサバイバルストーリーが

ゲームストーリーは、仲間を殺された不死身の傭兵ガイ・カザマの復しゅう劇が軸。

ガイの標的となるのは、国際的な武装テロ集団フォース・プロジェクト。ガイはヤツらのしかけたワナで、多くの仲間を失った。フォース・Pはリビド共和国のカダト大佐、ホンコンマフィアのミスター・リー、財団会長のスティーブ、天才物理学者のガルシア博士という4名を中心とし、世界支配さえ企む巨大組織。彼らの動きを察知した合衆国大統領は、フォース・P壊滅指令を下す。その命を受けたのがガイ・カザマだった。そしてガイは、"ステルス戦闘機の強奪"や"ら致された大統領の救出"などのミッション（任務）を課せられる。スケールの大きなミッションも、『レッドアラート』の魅力の1つだ。

『レッドアラート』の5つの魅力

1. 多彩なコンバットACT ステージ数は約25！
2. 壮大なスケールをただよわせる大がかりなミッションの数々
3. 戦いをくり返すうちにキャラが成長するRPG要素
4. これまでのACTでは味わえなかった戦略的なゲーム展開
5. ゲームを聴覚から盛りあげる豪華な声優陣



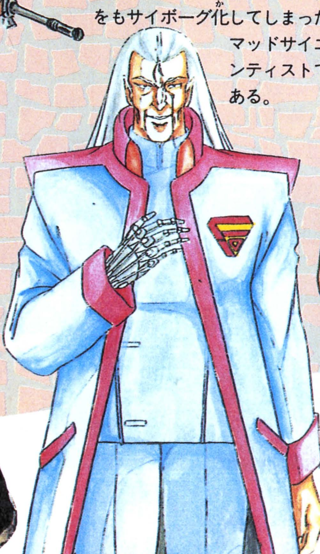
ケイ

⬅スタイル抜群の美女。すぐれた記憶力の持ち主で、ガイのフォローをしてくれる。ひそかにガイのことを想っている。



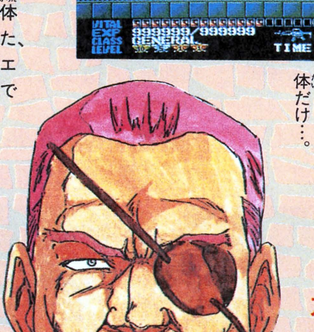
主人公 ガイ・カザマ

⬆元特殊部隊所属。ゲリラ戦のエキスパートで、あらゆる武器を使いこなすことができる。単身、フォース・Pに挑む。



ガルシア博士

⬇フォース・Pの中心人物4人の中でもリーダー格。自らの体をもサイボーグ化してしまった、マッドサイエンティストである。

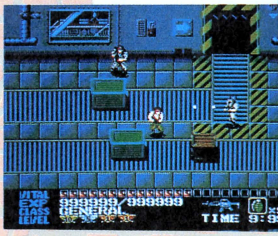


カダト大佐

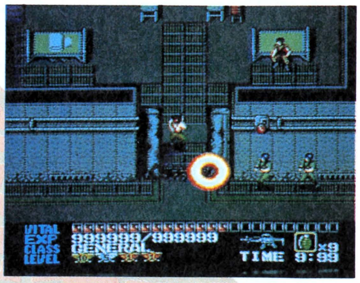
⬅世界中のテロリストを陰で支配する男。リビド共和国の最高指導者で、ムチさばきは超一流。フォース・Pの中心人物の1人。



➡ボスキャラとのバトルシーン。乱れ飛ぶミサイル弾をかいくぐり、反撃せよ。



⬇後戻りはできない。課せられたミッションを遂行するためには、前進あるのみ。

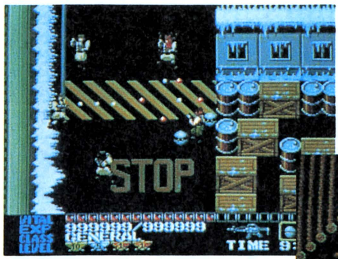


⬆敵基地内での死闘。頼れるのは、自分の肉体だけ……。

次のページでさらに『レッドアラート』のスゴサが見える

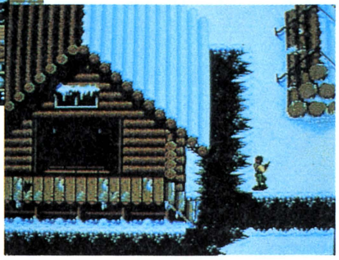


◎25面に及ぶステージは戦略を考えて進む



←たまんねーよな、これだけ弾を撃たれちゃったら！　どーやって先に進めばいいんだよー。

↓ステージ数は約25面。しかし、あきることなくゲームは展開する。





←戦略を考えて攻略ルートを進めば、ゲーム展開もかなりラクになるぞ。

ゲームは、6つほどのアクションエリアに分かれている。さらにそのアクションエリアは、いくつかのステージに分かれていて、総ステージ数はなんと25面にも及ぶ。

また、ステージ構成は一本道ではなく、プレイヤーがどのステージから攻めるか、セレクトできる場合もある。例えば「補給所」と「敵の基地」の2か所をセレクトできたりする。この場合、補給所を先に攻めると、敵は基地への補給が断たれて弱くなる。こんなふうに、進攻コースを考えて進むことも重要なのだ。

頭脳プレイも重要となるアクションゲームだ!

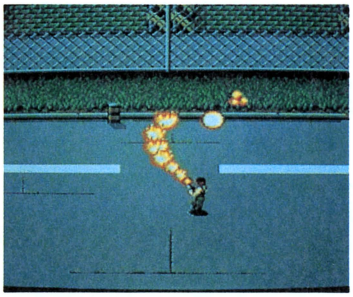


強い武器が必ずしも有効ではない!!

主人公ガイは、レベルが上がるとさまざまな強力兵器をも使えるようになる。強力な兵器は、大勢の敵と戦うときにはとても頼りになる。が、いつでもハデにドンパチやり合えばいいってワケでもない。敵収容所に潜入して隠密行動をとっている場合など、マシンガンの乱射などをしたら、自分の位置をわざわざ敵に知らせるようなもの。こんなときは、なるべく音のしない武器を使うべき。という具合に、武器を使い分けて進んでいくのだ。



←グレネードを発射するガイ・カザマ。グレネードは障害物に当たると広範囲の敵を焼きつくす。

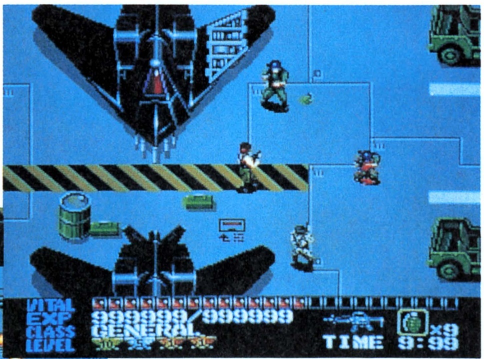


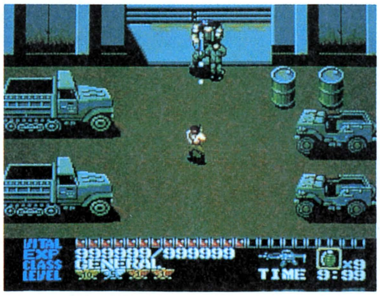
←状況に応じた武器を使い分けなくては、どんどん不利な戦いを強いられてしまうぞ。頭脳プレイも重要だ。

新しいバトルの幕開け　戦いは始まった

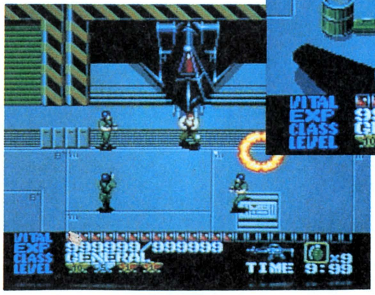
ACT.1ロイド政府の基地に潜入し、戦闘機ステルスを奪え

ガイ・カザマはCIAのレナード長官から、最初のミッションを命じられた。「敵ロイド政府の秘密基地に潜入し、戦闘機ステルスを強奪後、基地を壊滅せよ」。そしてガイの戦いが始まる。ACT1は3ステージ構成。基地の外→基地内→滑走路とまわり、ラストでは戦闘機ステルスに飛び乗り、ライド・オン！　レーダーに映らない戦闘機として、実際に注目をあびているステルスも登場するのだ。





←ステルス機のある工場へ入るには、このボスを倒さなければならない。



↑工場を壊滅させるには、指定されたポイントすべてに爆弾を設置しなければ…。

←いよいよ工場に侵入。レーダーに映らないステルス機が不気味だ。



◎戦闘経験を積めばレベルがアップするRPG要素

主人公ガイは、敵を倒すことによってその敵の強さに応じた経験値を獲得していく。そして経験値がある程度たまるとレベルアップ。RPGでみられる成長要素を持ってるんだ。

レベルが上がれば、体力（ライフ）の最大値が上昇し、ゲーム展開がラクになる。さらに、レベル1ではピストルしか使えないが、レベルが上がれば、さまざまな武器を使い分けられるようになる。

武器にはレベルアップにより種類が増える通常兵器と、敵を倒して入手する特殊兵器（使用時間や回数が制限されている）の2種類がある。最高レベルでは、通常兵器6種類＋特殊兵器を使い分けることができるようになるぞ。



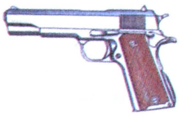
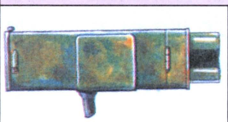


⬆レベルを上げれば、さまざまな武器を使い分けられるようになる。武器は、状況に応じて有効なものを選べ。

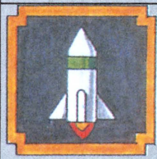
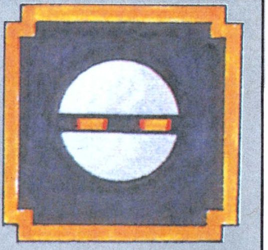
⬅レベルアップにより、体力(ライフ)の最大値も上がる。これで、戦いがラクになるぞ。

武器リスト

通常兵器

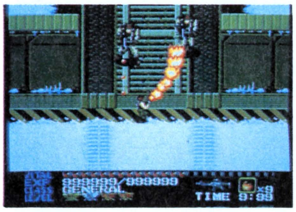
武器		説明
ピストル		前方へ3連射する。最初の武器。
ショットガン&グレネードランチャー		LV11からは、2種の兵器を同時使用。
サブマシンガン		前方に5連射が可能。LV3から使用。
重機関銃		ショットガンの拡張版。5方向に撃つ。
ショットガン		前方3方向に撃てる。LV7から使用。
ミサイルランチャ		4発のミサイルを同時発射する。

特殊兵器

武器		説明
ハイパーパイナップル		手榴弾。障害物に当たると爆発し、広範囲の敵を攻撃。
スーパーナパーム		強力な炎により敵を焼きつくす。一定時間有効。
ブラッディフリスビー		4方向に円盤状の武器を投げる。貫通力がある。
ヘビーミサイル		4方向にホーミングミサイルを同時発射する。
サテライト		⬆ガイの両サイドに無敵のオプションが装着される。

ACT.2 フォース・Pに連行された合衆国大統領を救出せよ

次なるミッションは、フォース・Pの手下により収容所に連行された、合衆国大統領の救出だ。一面の銀世界の雪原を抜け、秘密工場に潜入。中には、ニセの大統領もいたりしてハプニングの連続だ。また、雪原は斜面を登るという設定（収容所は山頂にあるのだ）で、上方向に動くときは少しスピードがおちる。起伏に豊んだステージ設定だ。



⬆雪原でスーパーナパームを放ち、進むガイ・カザマ。敵も強くなってきた。



⬅雪のつもった山道を進む。登り坂はけっこう苦しいのだ。

戦いは果てしなく続く…

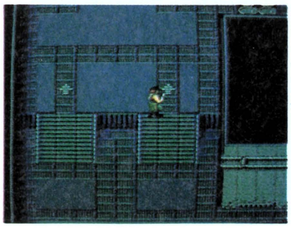
ガイ・カザマは、さらに数々のミッションを受け、フォース・Pに挑む。アイデアに満ちたステージ構成、戦略的要素、成長システム、さらに次々と展開するアクションシーン。あきるなんて考えられないゲームなのだ。



⬆閉ざされた門を破り、侵入せよ。



⬆敵要塞内の地下水道に入った。敵がウジャウジャ出てくる。

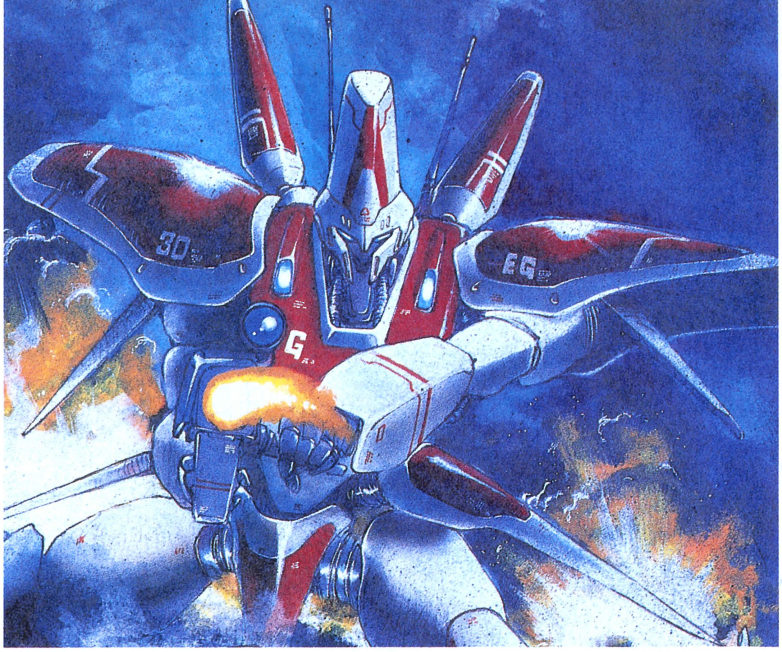


⬅果てしない戦い。でもエンディングまでやめられない。

辛口シューティングはいかが？

HEAVY UNIT

ヘビーユニット

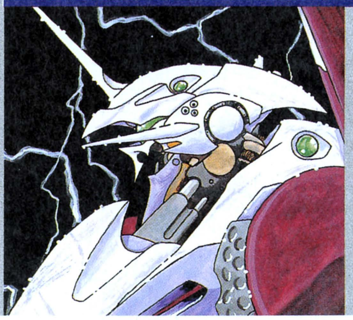


タイトー／12月22日発売／¥6,800／STG

『究極タイガー』に続く、タイトーの激ムズシューティングが我らのPCエンジンに移植されたぞ。その名も『ヘビーユニット』。アーケード版のカッコいい自機とそれに負けず劣らずの敵キャラが繰りひろげるヘビーなシューティングシーンは、未だに記憶に残る。各面に仕掛けられた〝トラップ〟も斬新だったよね。そんなスーパーゲームが早くも登場だ！

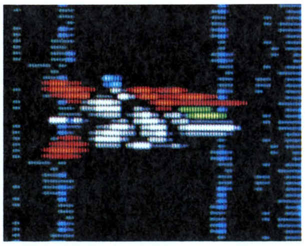
それは、はるか未来の物語……

MCR-X09 HEAVY UNIT

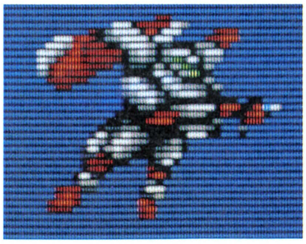


⬅これが、機動メカ〝ヘビーユニット〟だっ！ 試作機らしいということ以外のデータは明らかではない。

21世紀の初め、人類初の植民星「ル・タウ」は第２の地球とまで呼ばれるようになっていた。が、植物群の生態が乱れ始め、植物とは思えない異形の生物が徘徊するという生態異常現象が発生し「ル・タウ」は、空前の危機にさらされていた。科学者、生態理学者たちは口を揃えて「惑星改造計画」の無理を指摘したが、生態異常現象の生み出したそれは人為的な遺伝子操作の産物と判明。事態は急変を遂げた。機械的改造を施された生物——いわば生体機動兵器ともいうべき〝敵〟による都市部への攻撃が開始されたのだ。整備された軍事力を持たない植民者たちに為す術はなく、連邦宇宙軍司令部は救援を送るどころか、植民星「ル・タウ」を放棄してしまった。絶望する「ル・タウ」植民者。しかし、植民者たちの間に奇妙な噂が広まっていた。〝敵〟生体機動兵器と戦う機動メカを目撃した者がいるというのだ。赤いスペースジャケットの、明らかに女性と思われる、きゃしゃな体つきのパイロット。コクピット側面には〝HEAVYUNIT〟と書かれていたという。「ル・タウ」の人々の望み、希望を乗せて〝HEAVYUNIT〟が今 飛ぶ！

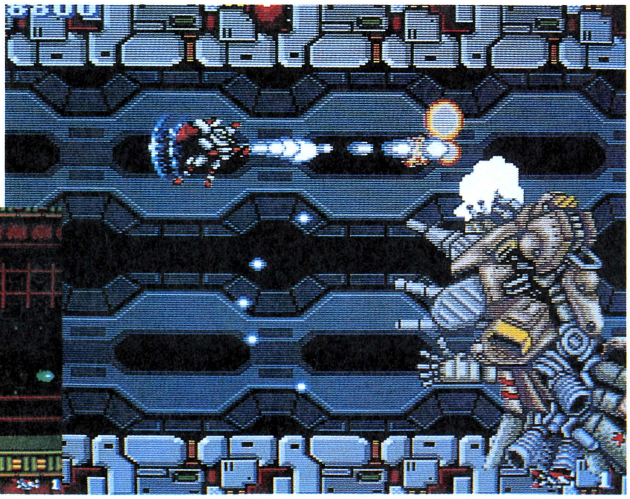


➡コードネーム〝MCR-X09〟こと、〝ヘビーユニット〟の飛行形態。アイテムによりロボット形態に変形可能。

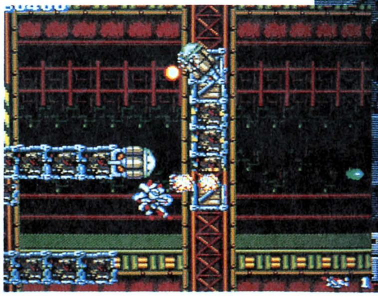


⬅〝ヘビーユニット〟ロボット形態。この形態から飛行形態への変形も可能。移動すると開閉する、背中のバーニアに注目！

➡『ヘビーユニット』ならではの奇抜なデザインのボスキャラたち！ ヤツらとのバトルは超燃えるぜ！



⬇同じく『ヘビーユニット』名物が〝トラップ〟だ！ 敵キャラだけでなく、ときには地形にハメられることも？



 イラスト／まみやなつき

アイテムゲットでパワーUP！

いくらヘビーユニットでも、パワーUPなくして植民星「ル・タウ」を敵機動兵器から救うことはできないだろう。そこでパワーUPアイテムを持っている敵の輸送機“アイテムキャリア”を破壊してパワーUPアイテムを奪うのだ。アイテムの中には、ヘビーユニットの攻撃力を3段階まで高めてくれる“パワーブースター”、機動性向上の“スピードUP”、敵の攻撃を吸収する“シールドユニット”、形態を変える“トランスフォーマー”、ヘビーユニットのストックが追加される“エクステンド”などがあるんだ。豊富なアイテムを有効に利用しようぜ。

パワーアップアイテム

パワーブースター

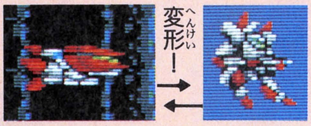


⬆このアイテムを取ることによりショットが1段階レベルUP！　また、ボム（ロボット形態時はホーミングアタッカー）攻撃もできる。

トランスフォーマー



⬅このアイテムを取ると変形！　トランスフォーマーアイテムを使いこなすのもこのゲームのカギ。



スピードUP

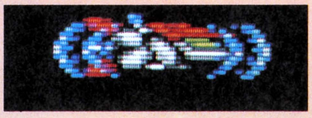


⬆スピードUPアイテムを取れば、ヘビーユニットは当然のごとくスピードアップ！　の、ハズなんだけど、1個や2個じゃたいして速度は変わらないんだ。だいたい5～7個ぐらいがベスト。ただしこのアイテムもシールドユニット同様、取れば取るほどスピードアップしていくんだ。スピードダウンのアイテムはないからホドホドにね。

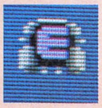
シールドユニット



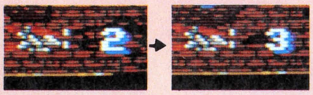
⬅ヘビーユニットを守るエネルギーフィールド。取るごとに耐久力が＋3される。



エクステンド



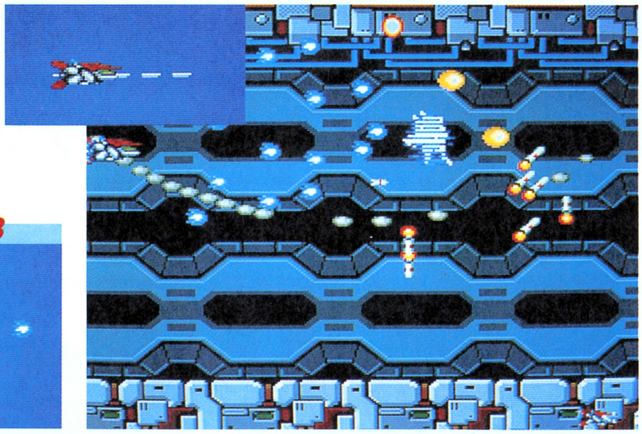
⬅取ればヘビーユニットが1機追加というグレートなアイテム。点数では1UPしないので、とても貴重なアイテムなのダ。



自機の形態の使い分けが重要だ！

飛行形態――拡散攻撃型

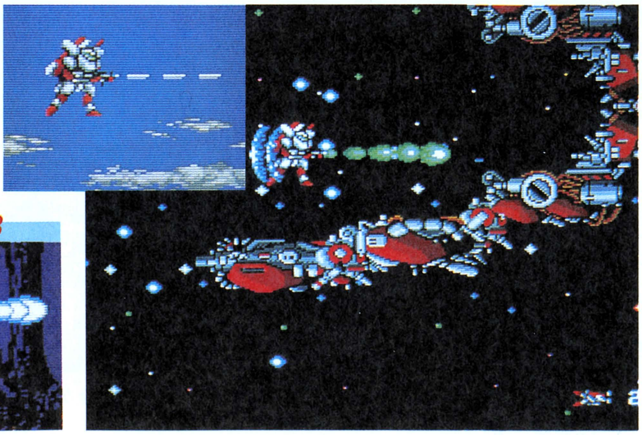
飛行形態でのヘビーユニットの攻撃パターンはまさに“拡散攻撃”である。一点に集中することなく、幅広い攻撃とボムによる攻撃が特徴だ。よって耐久力のある敵や、弱点が一点に集中しているボスキャラには不向きだが、“質より量”のザコキャラの大群を一掃するのに最適だ。

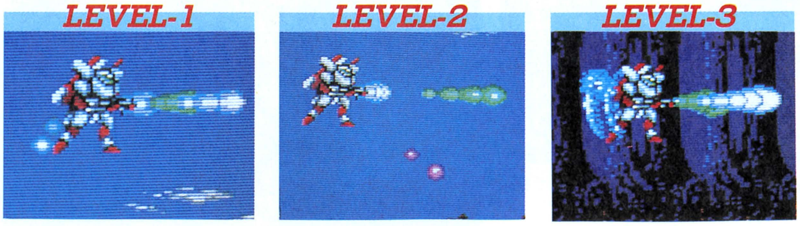




ロボット形態――前方集中攻撃型

ロボット形態の攻撃は波動砲のような光子弾での攻撃だ。攻撃範囲は一点集中そのもので、飛行形態時のボムのかわりにホーミングアタッカーという誘導弾を撃てるのが特徴だ。一点集中攻撃なため、ザコの大群は少々手こずるが、カタ～い敵やボスキャラ攻略にはもってこいなのだ。

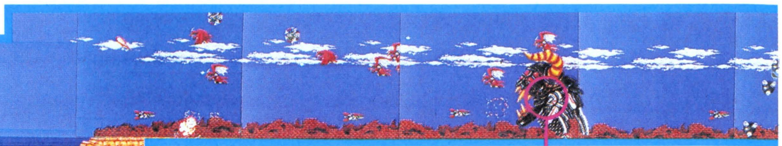
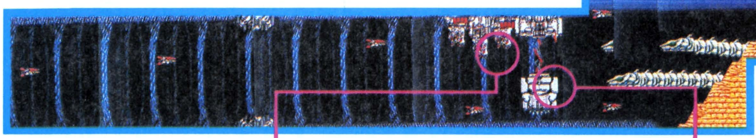




生体機動兵器に占領された惑星を救え!

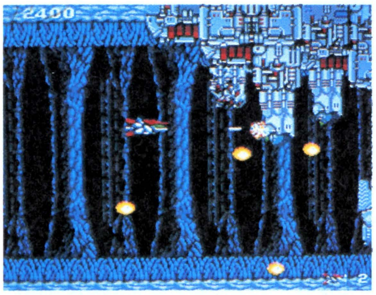
これが注目のROUND1全マップだ!!

もともとは「ル・タウ」指おりの観光地であったが、今はその面影もなく、名所だったピラミッドも邪竜オクロンの巣と化している。ヘビーユニットの反撃はここから開始される。「1面だからカンタンだ」。なんてことを言ってたら、命が100あってもたりないぜ! やるしかない! 「ル・タウ」を救うのはキミだ!

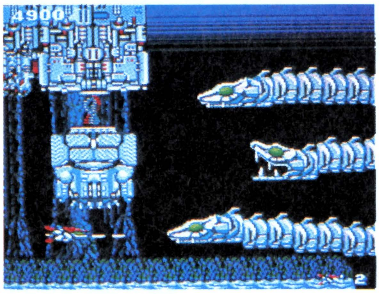



⬇翼竜プロチルスの巣となっている固定要塞スペース・バッファロー。破壊不能の砦だ。しかし、撃ちまくれば何かいいことがあるかもネ!





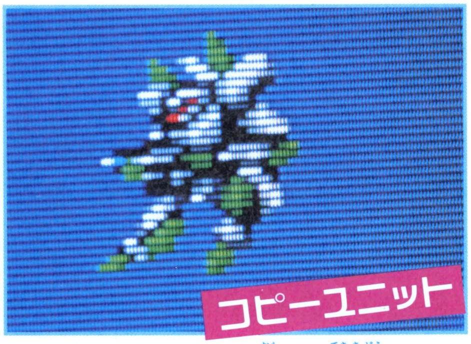
⬅ハナッからトラップの登場だ。天井の砲台は早めに処理しないと手も足も出なくなるゾ!



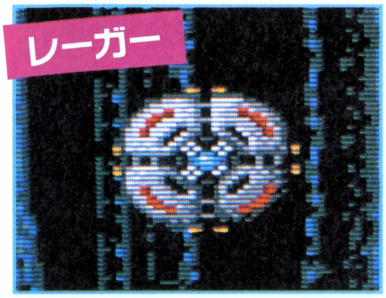
⬅続いて第2のデス・トラップは吊り天井! こんなのにつぶされた日にゃア、たまんねェぜ!

敵キャラたちも、なかなかのデザインだぞ!

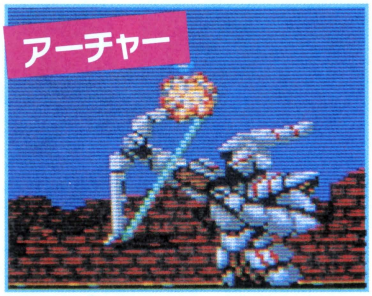
人為的な遺伝子操作により生まれた異形の怪物、機械的改造を施された生物——生体機動兵器! 彼らにより植民星「ル・タウ」は壊滅寸前にさらされている! そんなニクたらしい連中の中にもけっこうイカしたヤツらがいる。ここではその一部を紹介しよう。



⬆ヘビーユニットをコピーしたと思われる敵機動ユニット。姿、形こそ似ているものの、性能は足元にも及ばない。



⬅5個のパーツが空間転送により出現。合体後、体当たり攻撃をしてくる。



⬅もともとは石像だったものに生体兵器が乗り移った砲台である。

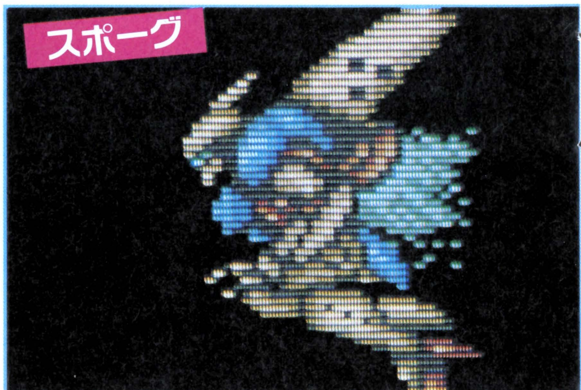
⬇ザコキャラの中では一番カッコイイと思われるヤツがスポーグだ。ヤツの武器がかわっていて、なんとニンジンなのだ。

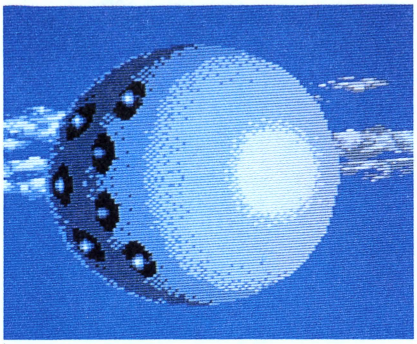


➡見ての通りの翼竜である。ヤツの吹く炎は急加速するので要注意!

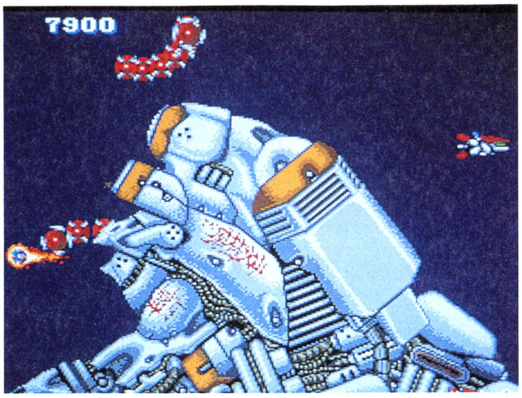


⬆一見すると単なる障害物のようだが、実はコレでも輸送機なのである。内部にヘッケルを搭載している。

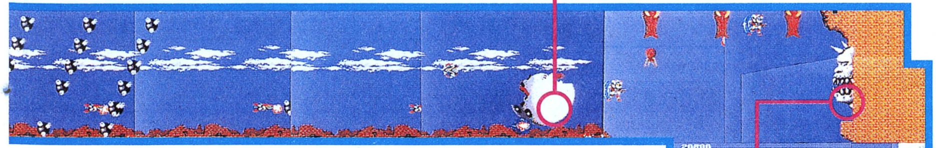


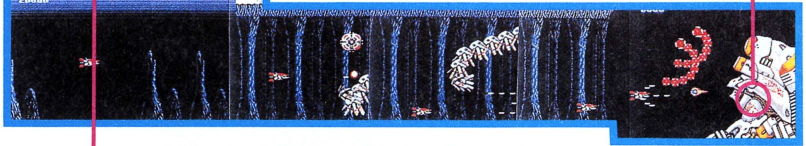


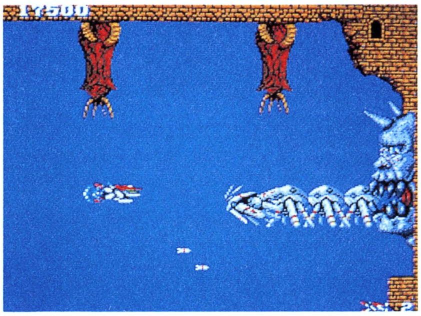
⬅まるで機雷のようなモーム地帯を抜けると、地平線から顔を出す太陽みたいに出現するのが巨大生物ラ・モーンだ。ビシバシ攻撃すればカラが割れて中身が出てくる。そいつを倒せ！



➡出たァ〜ッ！　コイツが一面のボス、デス・ブリンガーだ！　ボディに書かれた「風林火山」のペイントが渋いヤツ。火炎球での攻撃と、体内に寄生しているレッド・ガズーで攻撃してくるぞ。





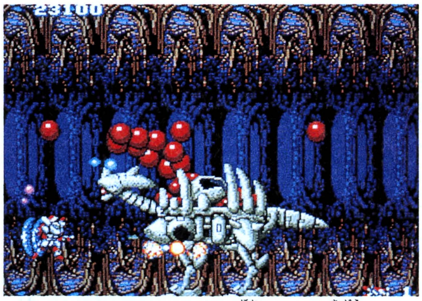


⬅天井にはゾルゲポッド、正面にはスペース・オーガが！　オーガの吐く巨大ムカデ、ガズーの頭を撃て！

と、まあこんな感じで１面の紹介を終わらせるけど、どうかな？『ヘビーユニット』ってやるほどに味が出る、ありがちなたとえですまないけれどスルメのようなゲームなんだ。今後も㊋では攻略をバンバンやっていくので期待しててくれ！

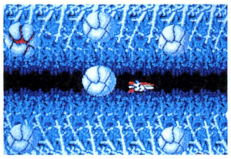
ROUND2から先もスゴイぜ！

ヘビーユニットの戦いは今、始まったばかり！
この先はさらに激しい戦闘がキミを待っているぞ！



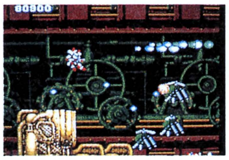
⬆ボスはフラップ・ボーン！　骨のような機動メカだ。

ラウンド２は地下原生植物地帯が戦場だ。気を引きしめていけ！

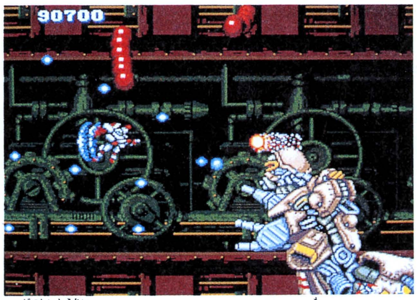


ROUND 2

旧地下開発プラントをバックに戦いは続く！　油くさそうな所だ。

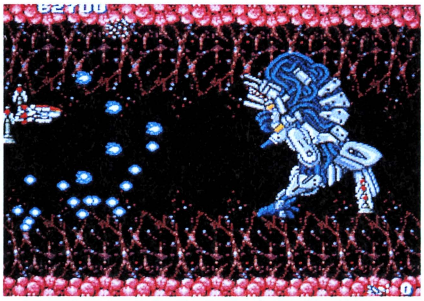


ROUND 3

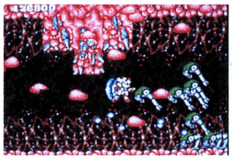


⬆合体要塞フロート・フォートレス！　燃えるぜ〜！

⬇防御力No.１のボス、ハードシェルがコイツだ！



ROUND 4



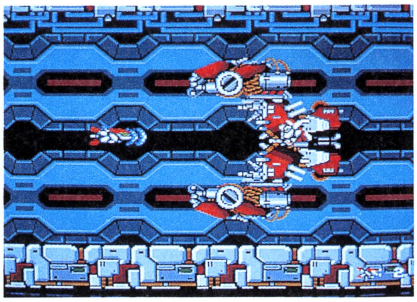
ラウンド４は異常生物地帯が舞台だ。ここはまさにデンジャーゾーン！

ROUND 5



ついに敵基地中心部へ突入のステージ５！　敵総帥の正体は!?

⬇ＭＶＲ−０００・クローンユニットとの対決！



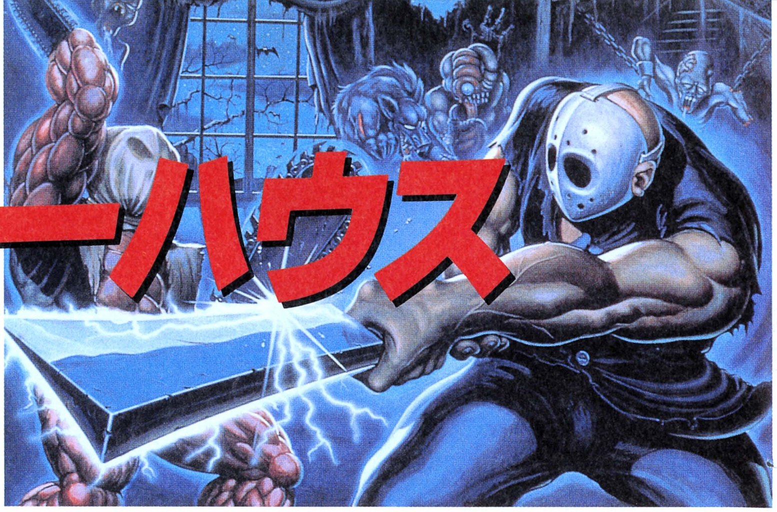
WRITER'S NOTE

アーケード版が出たときからPC化のウワサが近所のゲーセンの常連から流れていた(?)『ヘビーユニット』が本当に移植されてしまった！　しかもその移植はほとんど完ペキときたもんだ！　その完ペキな移植が難易度までも完ペキに再現してくれちゃったのは………。そのバランスをとるためのフリーコンティニュー制だとしたら、難易度選択モードを付けてくれた方が、いいかもしんない。

（チチーナが好き！　ますぢま）

痛快ホラーアクション、ついに登場！

スプラッターハウス



ナムコ／２月発売予定／予価￥6,800／ACT

これまで禁断の境地・開かずの扉のジャンルとされてきた「ホラームービー」をモチーフにして、一躍ゲーセンで話題騒然となったこのゲーム、ファンの期待に応えて、ついにPCで登場だ！

この館の夜は、明けることがない…

いとしのジェニファーをさらっていったのは誰だ!?

森の奥深く（ホラーではありがちな舞台設定）をさまよっていた、リックとジェニファー。突然、激しい雷雨が２人を襲った。雨の向こうに浮かび上がる館の中に吸い込まれるように入った２人だったが、その瞬間意識は遠のいていった……。

リックが意識を取り戻すと、ジェニファーの姿はない。さらに自分の姿が、筋肉が隆起し、仮面をつけた別人のように変貌しているのに気づいたのである。

ジェニファーをさらったのは、館に巣食うモンスターのしわざだった。仮面に宿る「仮面の精」は、そのモンスターに対抗できる力を、リックに与えたのである。

かくして、リックの戦いは始まった……。

館はゾンビが巣食っている。食うか、食われるか……？

そんなワケで、これはズバリ「スプラッターホラーアクション」なのだ。

どこからともなく次つぎとわき出てくるモンスターを、ドカバキグシャベチョブシュウってな感じでやっつけ、先へ先へと進もう。

各ステージはそれぞれいくつかのシーンに分かれており、マップのゴールまでたどり着けば、次のシーンへ進める。ルートが２つに分かれている場面や、ボスキャラを倒さなければ進めないところもあるぞ。

リックがダメージを受けると、ＬＩＦＥの心臓（ハートなどというチャーミングなモノではないっ）が１つ減り、０になるとミス。

それでは、我らがリックくんの多彩な攻撃をチェックしていってみよう。

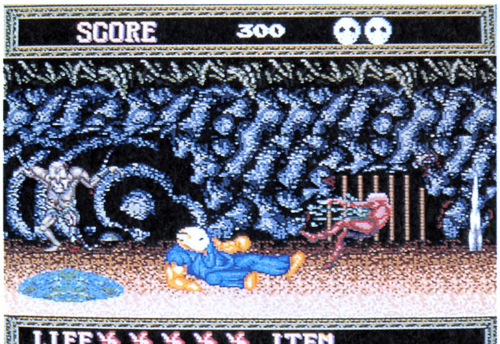
これがウワサのスライディングキックだぜ

そして『スプラッターハウス』のもう１つの必殺ワザ、それがこの「スライディングキック」なのである。

ただ地面を滑るワケではないのだゾ。ヒットした敵には大きなダメージを与えてくれる、効果てきめんの技なのだ！

必殺ワザだけあって、操作はちょっとヤッカイ。しかしマスターしてしまうと、これがヤミツキになり、意味もないのに地面を滑りたくなってしまうのである！

この技を修得せずして、『スプラッターハウス』は語れないのだ。



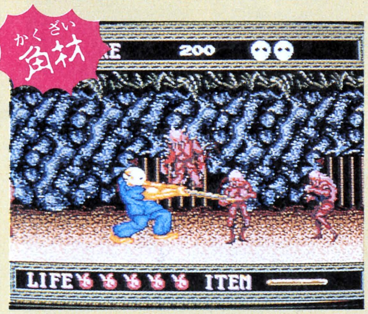
⬆決定的瞬間だっ！　このあとデッドマンは崩れ落ちる。

武器を手に取ればさらに快感なのだ

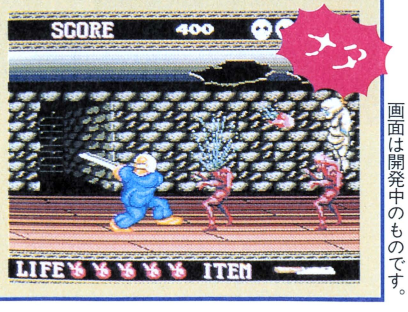
通常攻撃はパンチとキック。しかし、あのグチョグチョのモンスターを素手で攻めるのは、ちょっとバッチイ。そこで（というワケでもないのだが）、武器を取って戦うのだ。

武器は床に落ちていたり、壁に掛かっていたりする。種類は角材・ナタ・ライフル（弾数制限あり）・モリなどと多彩！　バッティングセンター顔負けの爽快感を、存分に味わってしまえるぞ！

写真は代表例２発。ウーン、これだけ豪快にやっつけられれば、敵も本望でしょう!?



⬅ザコキャラ「デッドマン」が壁にたたきつけられ「グシャッ!!」



➡「しぽーん」「ぶしゅー!!」コーラのビンを振って開けたときみたい。

画面は開発中のものです。

NEWSoft TIMES

影をしのばせるモンスターたち…!!

えー、リック顔負けの演技をしてくださる、敵キャラのみなさんをご紹介してしまおう。

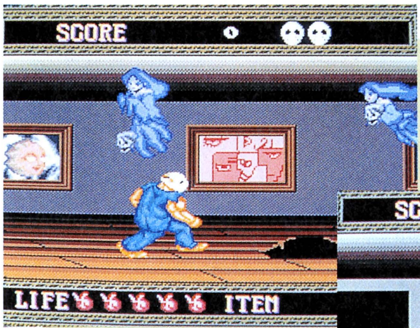
前のページで出演したザコキャラ「デッドマン」を筆頭に、次つぎと登場する愉快な仲間(おいおい)。彼らのやられパターンには、ひとつの美学(?)を見い出さずにはいられないだろう。

「まさか」と思わせる、プレイヤーの心理に巧妙に働きかけるトラップの数かず。目に見えるものにだまされてはいけない。気を許した瞬間、……「わっ!!」と敵は襲ってくる。

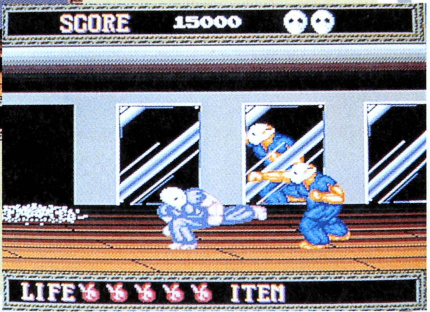
ザコキャラの演出



⬅宙に浮かぶ「マスターデッド」を倒さなければ、ゾンビの群れは何度でも起き上がってくるのである!



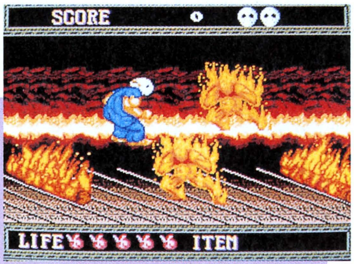
⬅骸骨をリックにぶつけるイタズラ幽霊「ジョーカー」。ん……壁の絵がこっちを見たような……!?



➡ミラールームを歩いていると、突然鏡を突き破って出てくる「ミラーリック」。強敵!



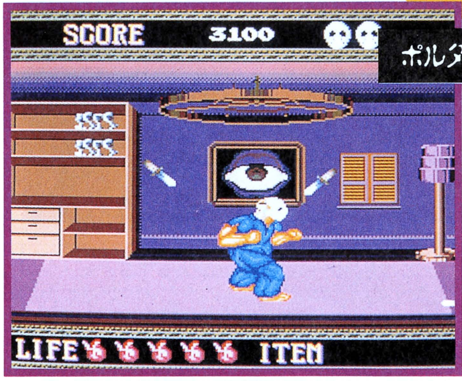
⬆この洞窟は生命体のようだ。うーっ、水子が1匹、2匹……たたりじゃあ～!



⬆最終面。炎上する屋敷を脱出するリックの前に、炎のモンスターが……!

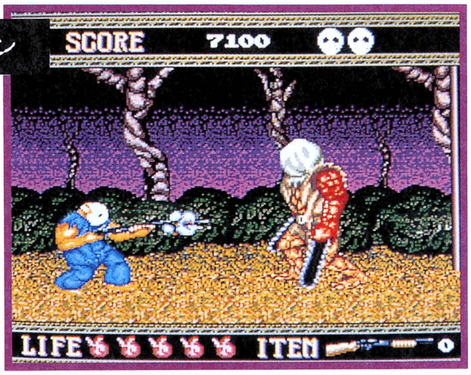
ボスキャラの迫力!

ポルターガイスト



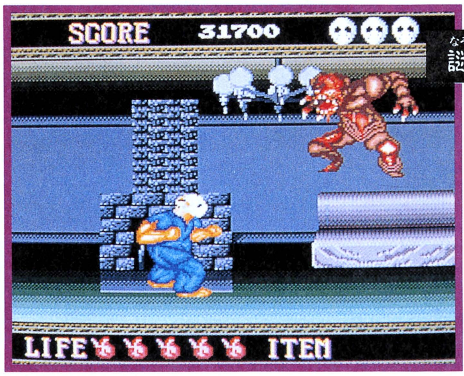
⬅2面のボス(?)。まずは椅子が踊り、続いてナイフがリック目がけて飛んでくる。そしてそのあと、壁の絵が……! これを倒せば「いちおう」クリアなんだけど。「いちおう」ね。

ピギーマン



➡3面のボス。恐怖のチェーンソー男で、耐久力はかなりある。銃一丁使っても、まだ倒せないタフなやつ。でもどーゆー体の構造してんだろ?頭の袋の中身も、なんか気になる!?

謎の化け物



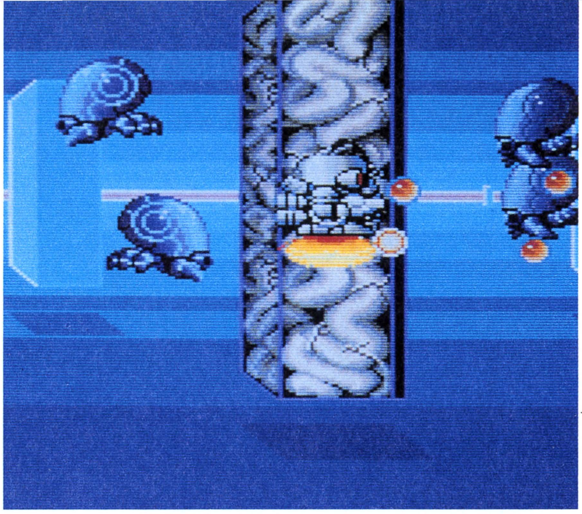
⬅5面のボスである。驚異的な跳躍力と、長く鋭い爪が武器。直撃をくらうと、ひとたまりもない。——正体を知ってる人も多いと思うけど、とりあえずはまだ秘密ってことで。

WRITER'S NOTE

移植に関してはとくに問題はないと思ってはいたが、実際に動いているところを見て、その移植度の高さにあらためて感心してしまった。キャラのパターン数やデモこそ簡略化されてはいるが、プレイするぶんにはほとんど気にならない。

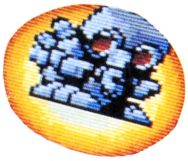
各ステージの長さも、アーケード版に忠実で、各種のトラップも、しっかりおさまっているので興奮度はバッチリだ!!

アーケード版にハマったキミでも、きっと満足のいく1本ではないかと確信する! (因)



すっごいゲームがやってきた!

ATOMIC ROBO KID
アトミックロボキッド



U.P.L.／12月発売予定／価格未定／STG

あの『忍者くん』などで、熱烈なファンを持つU.P.L.が、超楽しいゲームをひっさげてPCに登場したよ。とにかくグラフィックからなにから上できで、どんな人にもおススメできちゃう内容なんだ。充実度バツグンだ！



➡激烈な敵の攻撃をかわしながら、ロボキッドはひとりぼっちの戦いを続けていく。



⬅ACT-Iの最終地点にいるブレード。こいつの出すビームは、強烈だぞ！

アトミックパワーで突き進め

これは、はるか未来の時代のお話。核戦争のために、人類はほとんど滅んでしまい、わずかに残った人たちもコールドスリープなどでかろうじて生き残っている状態だった。

このゲームの主人公ロボキッドも、人類の希望を信じた1人の博士によって作られたものだった。彼は、自分の生まれた背景なんかは知らずに、ただひたすらに生きることのみを本能としてインプットされているだけなんだ。

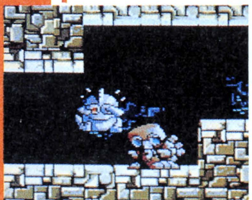
すべてのステージをクリアしたとき、キミはきっとロボキッドの戦いの、真の意味と感動的な光景を見ることになるだろう。ぜひみんなにもその感動を味わってほしいな……。

一級品の操作性と、ロボキッドの孤独な戦いを元気づけてくれるサウンド。

シューティング大好きのキミ、かわいいキャラ好きのキミ、みんなに声を大にしておすすめしたいソフトだぞ。首を長くして待っていてくれ！

ロボキッドが使う4種類の武器を紹介!!

ロボキッドがアトミックパワーによって使う武器は4種類。それぞれ一番いい使い方がある。威力も6段階まで上がるぞ！

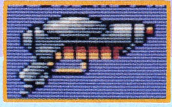


➡体力アップ、スピード、バリアも売っているよ。

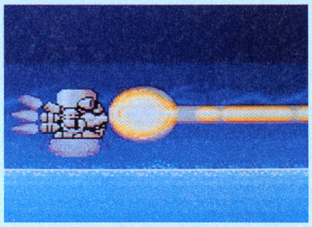
⬅泣き虫ドラゴンはアイテムショップの入り口なんだ。



アトミックパワーガン



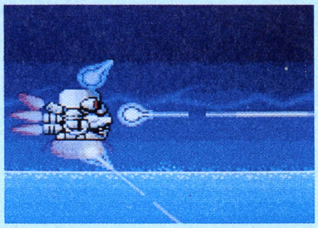
ロボキッドが標準装備している武器。パワーアップするとビームが太く、大きくなって、ボスキャラなんかの弱点を狙うときに効果的だぞ。



3ウェイビーム



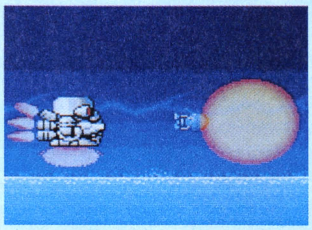
威力はイマイチだけど、自分が動きまわらなくても敵を撃てるのがウレシイ武器。パワーアップすれば、射程の長さが伸びて、威力も少し上がるよ。



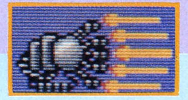
アトミックミサイル



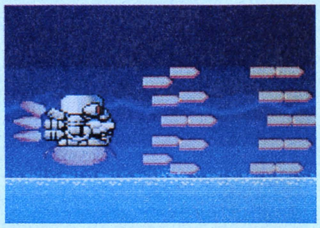
一番頼りになる武器。射程は短いけれど、破壊力は最高！　爆風で敵の弾を防いでくれるので、使い方によってはバリア代わりにもなってしまうのだ。



5ウェイビーム



ロボキッドの大きさと、同じ幅で弾を発射できる。威力もなかなか強くて、たくさんの敵が出てきたときなどには、こいつで撃ちまくるのが一番だね。



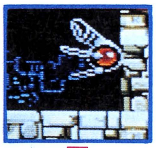
手に汗にぎるシューティングエリアは全25面

試練の場となるステージは、全部で4種類。クリア方法は2種類で、横スクロール面と迷路面はゴールポイントを目指し、決闘面とデカキャラ面では敵を倒すことが目的になっているんだ。

4種類のステージは、順番のパターンが決まっているわけじゃないけど、プレイしていけばすぐ覚えられちゃうし、コツをつかみはじめると、どのステージなら体力を回復できるとか、いいことがあるポイントがわかっちゃうよ。

クリスタルを忘れずに

パワーアップアイテムのクリスタルは、写真のクリスタルバードを倒せばでてくるぞ！





➡クリスタルは、撃つと色が変わって好きな物に変えられるよ。

横スクロール

異形の怪物たちが、次々に襲いかかってくるステージ。ひたすらゴールポイントを目指し、突き進もう。ゴールの前には手ごわい敵キャラがいるけど、無視してもクリアできるんだよ！

⬇鍾乳洞（？）のステージ。ちと不気味だね。





決闘

ロボキッドによく似た敵と、1対1で戦うステージ。武器はアトミックパワーガンのみ。2体の間には上下に移動する障害物があって、これを撃って消しながら相手を互いに攻撃するんだ。障害の中には、うれしいアイテムなんかも混じって出てくるぞ。



➡能力は、ロボキッドと同じぐらいだ。



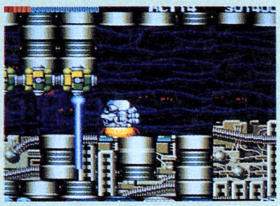


⬅ステージが進むと、相手も強力になるよ。

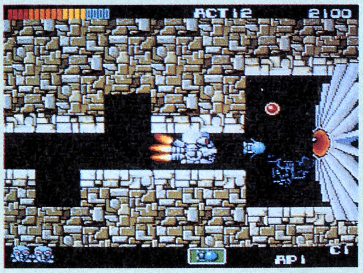
➡敵に勝つと、中央の障害物が、回復アイテムになってくれるよ。

迷路

見えない道を探してけっこう苦労してしまうステージ。岩を壊してみたり、わざわざ敵がうじゃうじゃいる方に進まなくっちゃいけなかったりするわけ。でも、このステージには泣き虫ドラゴンがいたりして、何かとうれしいこともあったりするんだよ。じっくり探検しようぜ！



⬆トラップなんかにも気をつけよう。



⬆狭い通路だってのにブレード登場！

デカキャラ

このゲームの中で、一番難しいのがこれ。画面に収まりきらないほどの大きさと、大量に吐き出してくる弾には、思わずロボキッドもビビッてしまいそうだね。でも、敵にはそれぞれ弱点があるし、動きのパターンも意地悪というほどじゃないから、落ち着いて攻めれば倒せるよ。でも、この圧倒的な迫力は並じゃないね。

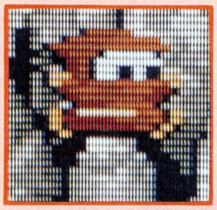


⬅後ろにも砲台を持っていたりするぞ！



➡デカキャラは、みんな特有のクセを持っているぞ。

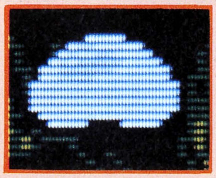
かくれアイテムも出てくるぞ



⬅"忍者くん"登場！ ある部分を撃つと出現しててこてこ歩いていく。とればIUPの効果があるんだ。



➡"ミュートロン"君も出現。現れると画面の右方向に歩いていくよ。IUPアイテムだ。



⬅名前はちょっとわからないけど、ある数をとると武器が全部そろっちゃう。ラッキーキャラ。

WRITER'S NOTE

アーケードでゲーセンに並んだときは、半端じゃなく難しかったんだよね、これ。でも、このPC版は誰でも楽しめるように難易度のバランスが絶妙に調整されていて、初級者から上級者まで遊べるのがウレシイな。久々に出た最高のゲームと言い切ってしまおう！ ゲーセンではプレイしなかったキミも、ぜひ買うべし。

（ハスター誠）

とっても戦略的頭脳ゲーム

ヴォルフィード





ただの陣取りゲームじゃない！　クリアすればいいってもんじゃない!!　とことん敵を追いつめ、究極まで縮小させ、全滅へと追い込むのだ!!　頭脳派のキミに贈る陣取りゲームだ！

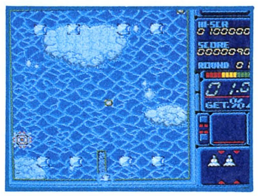
タイトー／12月発売予定／価格未定／ETC

各ステージのボスの個性をつかめ！

前号でも紹介したこのゲーム、エリアをラインで囲んでボスキャラを追いつめ、75%以上のエリアを奪取するというもの。このボスは面によって変わり、それぞれ動きや攻撃のパターンが違う。これらのボスのクセを見抜くことが、まず攻略への第一歩だ。

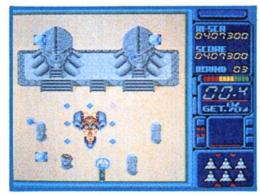
さあ、キミもこの『ヴォルフィード』の世界にドップリとハマろうぜ！

1R



壁や障害物にバウンドしながら動いているが、ときどきフェイントをかけたり、停止して4方向にドリルミサイルを発射したりする。動きは読みやすい。

2R



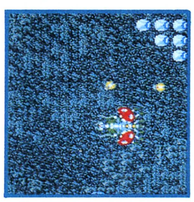
クモの形をしているが、移動するときは球状になる。動きは1面とほとんど変わらない。停止すると、8方向に弾を発射するので注意が必要だ。

3R



ドクロの形をした、ブキミなヤツ。やはり壁や障害物にバウンドして動くが、停止するとドクロがパカッと割れ、8方向に弾を発射してくる。

4R



8方向のいずれかを選んで動く。ときどき、狂ったように一定区間を往復したりもする。

止まって、羽を広げたときに、8方向に弾をばらまいてくるが、なぜか弾を発射しないときもある。よく見て動け!!

5R



アーケード版では、1面に出てきたボスである。長い胴体をうねらせながら動き回るので、面を囲むのも一苦労してしまう。

胴体を縮めて止まり、前方に向かって3連射の弾を発射して攻撃してくる。

6R



たえずジャンプをしながら、8方向のいずれかに移動する。ふいに止まって、8方向に弾をばらまく。

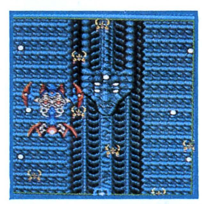
ザコが3匹になるので、少々やっかいだ。

7R



マイキャラに近い座標で、まるでつきまとっているかのごとく動き回る。しかし、大きなアクションはなく止まると、上下3方向に弾を発射してくるのだ。パターンを正確につかんで、一瞬のスキを攻めろ!!

8R



ここまでくると、ボスの動きも速くなり、弾を出すサイクルも短くなってくる。それよりも、ザコキャラのあまりの多さにはビックリ!!　とにかく動きをよく見て、スキをつきながらチビチビとラインを伸ばせ！

アイテム一覧

L　レーザー
レーザービームでザコキャラを破壊できる。持ち数は16発。

C　クラッシュ
出た！　と思った瞬間、ザコキャラがすべてやっつけられている。

1UP　1UP
マイシップが1機追加される。はっきりいってめったに出ない。

S　スピード
ラインを引くときのスピードがアップ。取れば取るほど速くなる。

T　タイマー
タイマーのカウント中、すべての敵の動きが止まる。接触はペケよ。

◇　スペシャル
レーザーの強力カバージョン。ただし持ち数は8発と少ない。

必ず取ろう！　貴重アイテム

赤く光るピラミッドを囲むと、まれに出現するのだ。ありがたく拝むべし！



➡これがスペシャル。百分の一の確率だ。



➡偶然出現したところを撮影!

要注意　SPARK―スパーク―

一定時間がたつと出現し、さらに時間がたつと増殖する。触れるとアウトだ！



➡4つになるとスピードは狂的！

エリアをせばめて追いつめろ！

秘伝 99.9%奪取法

心得1 エリアで壁を作る

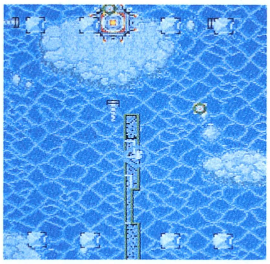
このゲームのコンセプトは「囲むこと」だが、攻略するためには「フィールドを分割」するというふうに考えたほうがいいだろう。

細長く囲んだエリアで壁を作っていき、ボスの動ける範囲をジワジワとせばめていく。慌てず騒がず、段取りを確実に行うべし！「城を攻めるには、まず外堀から」——これが兵法なのだ。

心得2 絶対に妥協するな

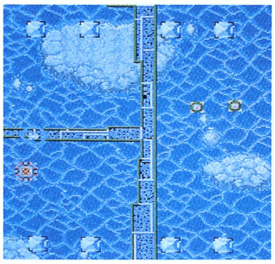
フィニッシュを決めるときや、壁を作って敵を閉じ込めるときは「このくらいでいいや」などという考えは捨てよう！ ドットのスキ間からザコが侵入してきたり、ボスが逃げてしまうことだってあるのだ！ また、99.8%に終わって大損をしたら、泣くに泣けない。「これなら絶対に大丈夫」というくらいに、攻守にわたって徹底したシカケを作ろう。

STEP1 まずは2分割



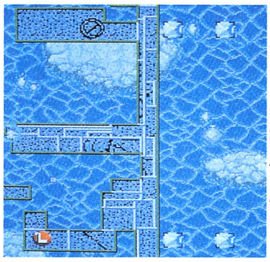
スタート地点から、上へ上へとラインを伸ばしていこう。ただ単に伸ばすだけではなく、なるべくボスとザコキャラを左右に分けてしまい、ザコがボス側に侵入してこないようにする。

STEP2 おつぎは4分割



完全に2分割ができたら、次は4分割。ボス側の中央部から横にラインを伸ばし、1/4のスペースにボスを閉じ込めていく。ここまではまだまだ序盤。本番はこれからだ。

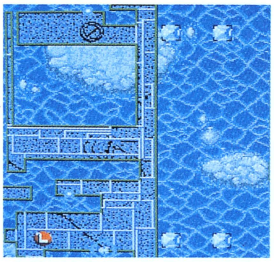
STEP3 さらにさらに……



いよいよ内堀を埋める作業だ。ボスの動きに気をつけながら、くぼみをいくつも作っていく。こうすると、ボスが縮小しやすいワケ。

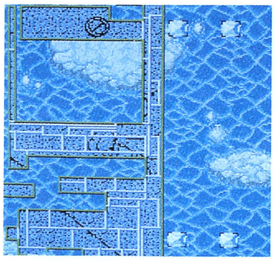
さらにはそのくぼみの入口から壁を伸ばし、細道を作るのだ。

STEP4 狭い通路に追い込め



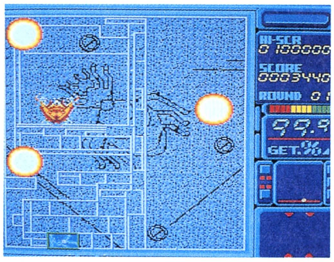
ボスが細道に入ったら、入口にフタをしよう。もちろん、完全に閉めてはダメ。1〜2ドットのスキ間をあけておいて、小エリアでふさぐのだ。豆粒サイズのボスがピョコピョコはねるのが笑える。

STEP5 念には念を押して！



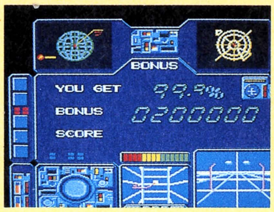
さて、いよいよ最後の仕上げ。奥の壁をせばめて、99・9%が確実に取れるサイズにスペースを作る。そろそろスパークが巡回している頃なので、動きには十分注意して。

STEP6 フィニッシュ!!



そして入口を閉じてオシマイ！ 栄光の決定的瞬間だ!!

あんたは「エライ」

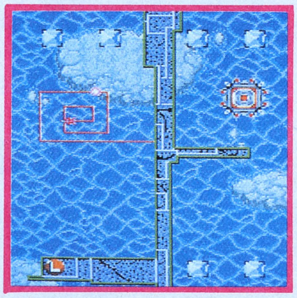


⬆なんと20万点のボーナス。ちなみに99・8%だと3万ちょい。17万の差はデカい。

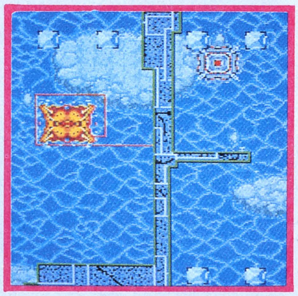
おばかさんの図 必殺「トグロ巻き」

ラインが渦巻状になってしまうと、もはや脱出不能。スパークの死刑執行をだまって待つしか道はないのだ。名づけて「死の蚊取線香」。

はっきりいって、このゲームでこれ以上情けない死に方はほかにないぞ、うん。



⬆うわーっ、スパークが追ってくる！しかしもう逃げられませーん!!

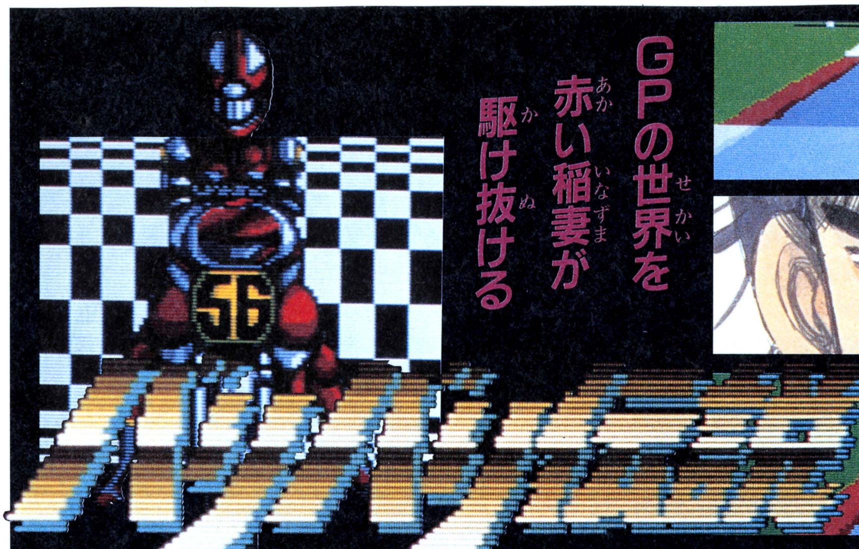


⬆オーノーッ、死んでしまったぁぁ。みなさんも気をつけましょーね。

WRITER'S NOTE

原型は『QIX』といって、1981年に発表された米国産のゲーム。これはそのリメイク版だが、やはり一度ハマリだすとやめられない、強い魅力を保っている。とことんまでボスを追いつめて、99.9%を取ったときはもう快感!! まさに「知的戦略ゲーム」と呼ぶにふさわしい。しかし、この「追いつめる快感」というのは、人間の深層心理のインケンな部分を引き出させているような……というのは考えすぎだろーか？

ちなみに、最初の1ラインめでボスを囲んで、75%以上を取って一発クリアしてしまう「究極技」を成功させると、なんと2万点（大損）！ （図）



GPの世界を赤い稲妻が駆け抜ける





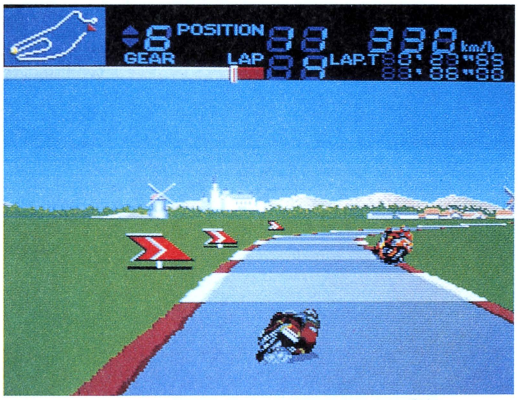


タイトー／11月29日発売
¥6,600／SPG

「GO！ GO！ GUNBOY!!」の『バリ伝』が、原作の雰囲気そのままにPCエンジンに登場だ！

オートバイレースの最高にエキサイティングな緊張感が、キミをコンチネンタルサーカスにまねくぞ！

栄光のワールドチャンピオンを目指せ!!



⬆ハングオンスタイルも見ごとに、迫力あるレースが展開する。

『バリバリ伝説』は、いま「少年マガジン」で連載中の、スーパー人気コミックだ。天才的なライディングテクを見せる、グンの活躍はみんな知ってるよね！ このゲームでのグンは、原作のほうと同じくGPライダーとして活躍中。キミのテクが光れば、コンチネンタルサーカスの頂点に立つ、ワールドチャンピオンにもなれるんだぜ！

ゲーム内容は、天候の変化、豊富なパーツ類、自分の判断で走行するライバルたちなど、しっかりしたデータがいっぱい。なかでも、天候やパーツなどは密接なつながりを持っていて、セッティングの仕方も実際のレースと同じように重要になってくるんだ。もちろん、操作性は抜群だぜ!!



⬅おおぜいのライバルを蹴散らして、トップを狙え！



⬅スムーズな操作性は、高速レースを実感させるぞ！

本番前には練習あるのみ!!

このゲームにはトラベルとワールドGPの2つのモードがあって、トラベルは練習用で、16のサーキットすべてを本番前に試せるんだ。



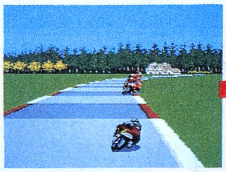


⬆納得がいくまで、各サーキットを研究することができるよ。

⬅きれいなレースコンパニオンが、コース案内をしてくれる。

天候が変わるぞ！

これぞ、このゲームのポイント。背景の色が変わって、晴天から曇りへ、曇りから雨へってのをうまく見せてくれる。雨がやんでも水が残ってたりしてリアルだぜ。



⬆まだ天気は崩れてないが、右の写真を見ると……。



⬆空はまっ暗、タイヤの後ろには水煙が上がっているぞ。

コンティニューもラクラク



⬆簡単パスワードだ。

ワールドGPを戦っていると、途中でグンや歩惟ちゃんたちのデモシーンになり、いっしょにパスワードが表示されるぞ。



⬆デモ画面でリラックス。

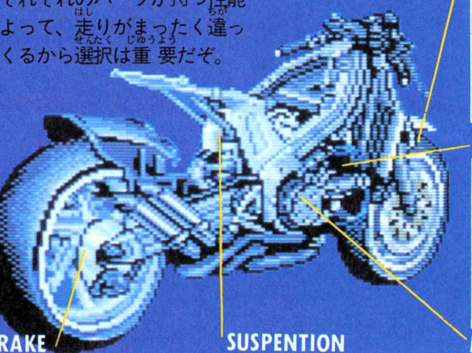
トップライダーへの第一歩はレースデータを知ることだ!!

データが豊富にそろっていると、最初に書いたけど、面倒なことがたくさんあるわけではないぜ。例えば、いちばん大事なマシンセッティングにしても、状況に左右されるのはタイヤぐらいのもので、それ以外は、キミの好みに合わせて決めればいいんだからね。

だから、勝つためにぜひ覚えたいことは、全16のサーキットコースだけ。セッティングパーツなんかは、トラベルモードで試しておいて、自分に合った組み合わせを決めておけばOKだ！

セッティングは特に重要だ！

それぞれのパーツが持つ性能によって、走りがまったく違ってくるから選択は重要だぞ。



TIRE

- **SLICK** ハイグリップの晴天用。
- **I.M** 晴れでも雨でも使用できる。
- **RAIN** 雨天時用のタイヤ。

ENGINE

- **PEEKEE** 扱いにくいが、ハイパワー。
- **NORMAL** 最も一般的なエンジン。
- **WIDE** 有効パワーの範囲が広い。

BRAKE

- **HARD** 耐久性に優れている。
- **NORMAL** 中間の性能を持っている。
- **SOFT** 最高の制動力。消耗は早い。

SUSPENTION

- **HARD** コーナーでの安定がよい。
- **NORMAL** 中間の性能を持っている。
- **SOFT** 若干、安定に欠ける。

MISSION

- **HIGEARD** 高速サーキットに強い。
- **NORMAL** 低・高速ともに安定。
- **LOWGEARD** 低・中速を重視している。

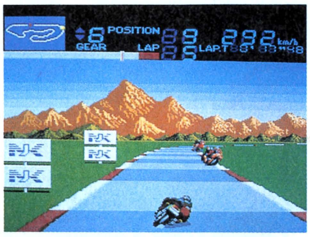
予選 START

キミが、ワールドGPに挑戦したら、まず最初にクリアしなければいけないのがこれ。クラッシュさえしなければ、終盤のレースまでは楽勝で通過できるよ。ただし、3回失敗するとリタイアだ。



決勝 START

予選を無事通過したら、決勝ラウンドに挑戦だ。ワールドチャンピオンになるには、順位によってもらえるポイントの総合1位にならなきゃいけない。完璧な走りで、連続表彰台を狙おう。





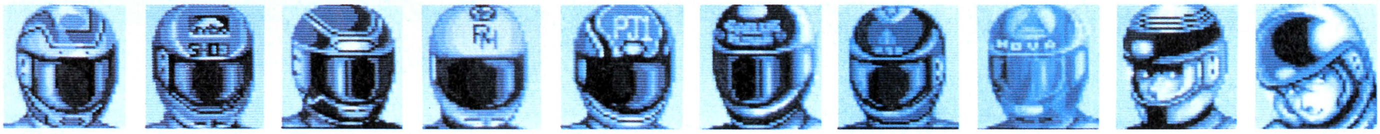
⬆天気のこともチェックしよう。



⬆現在のランクは1位さっ！

ライバルは10人のライダー

登場してくるライダーたちは、実在の8人と原作に出てくるライバル2人。それぞれのライダーは、ちゃんと走行データを持っていて、実力も少しずつ違う。特に速いのは、ワイン・ガードナーだぞ！



ワイン・ガードナー　エディー・ローソン　ケビン・マギー　ロン・ハスラム　ランディー・マモラ　クリスチャン・サロン　ニール・マッケンジー　P・F・キーリ　カルロス・サンダー　ラルフ・アンダーソン

16のサーキットがキミを待つ

4輪レースのゲームには出てこないコースがめずらしいね。コーナーのタイミングなどを早くつかもう！



第1戦 日本　第2戦 オーストラリア　第3戦 アメリカ　第4戦 スペイン　第5戦 イタリア　第6戦 西ドイツ　第7戦 オーストリア　第8戦 ユーゴスラビア



第9戦 オランダ　第10戦 ベルギー　第11戦 フランス　第12戦 イギリス　第13戦 スウェーデン　第14戦 チェコスロバキア　第15戦 ブラジル　第16戦 アルゼンチン

NEWSoft TIMES

違いのわかるゲームマニアのためのページ

HOW TO WIN

1～20面までを完全攻略だ!!

ドラえもん 迷宮大作戦

これがドラえもんファンの必携アイテム・ゲーム！　今回はその3分の1を紹介するぞ!!



ハドソン／10月31日発売／¥4,900

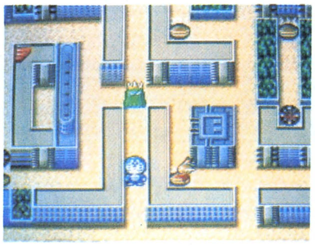
ふつうモードは全60面!!

１モードは全部で60面。原始、江戸、戦争、現代、未来の５つの時代で構成されている。そのうえ、「やさしい」「ふつう」以外にも「むずかしい」モードがあって、これは完全な上級者用になっている。上のどちらかのモードをクリアすればプレイできるのだ！

また武器などのアイテムも豊富。32秒の制限時間があるけれど、中にはやられるまでずっと使えるものもある。どちらにしろ、ドラえもんには心強い味方なのだ！



➡モードは選択自由。「ふつう」から始めても、けっこう先まで進める。



⬅「やさしい」モードの敵キャラは、ガンガンとパタパタだけ。

全アイテムリスト

敵を埋めてもらうもの	マップ上で拾えるもの
タンマウォッチ 敵キャラの動きを止め、その体もすり抜けられる。	**ヨーヨー** 投げつけて、敵を倒す武器。また手に戻ってくる。
アイスクリスタル 敵キャラを凍りづけにし、体当たりで壊せる。	**カチンカチンライト** 光を当てると敵は凍りつき、体当たりで壊せる。
スロー 敵キャラの動くスピードが通常のときの半分になる。	**しゃぼん玉ピストル** アワの中に入れた敵を、空に浮かばせ破裂して倒す。
ひらりマント ドラえもんが無敵になり、川や穴にも落ちなくなる。	**モグラ手袋** 取るたびに、掘れる穴の数が増える。時間制限なし。
花火花 これを取って仕掛けると、一定の時間内に爆発する。	**快速シューズ** 取るたびに歩くスピードが速くなる。時間制限なし。

ドラえもんと一緒に5つの時代へ出発だ！

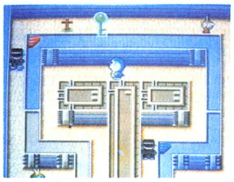
〈Round 1〉現代

これが「現代」のラウンドだ。近代的な建物や花壇が、このような迷路をつくっているのだ。

このラウンドをクリアするためには、カギを取って「どこでもドア」の中に入ること。カギは、マップ上のドラやきをすべて取ると出現するぞ。

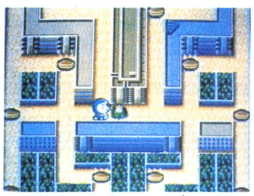
だけどその間、敵キャラにくっつかれると、ドラえもんはやられてしまうので注意が必要。敵キャラが近づいてきたら、穴を掘って埋めて倒すか、『パックマン』のようにうまく逃げ回ろう。これらは、ラウンド2以降の全面に共通することなのだ。

⬇最後に取ったドラやきの近くに、このカギは出現するのだ。



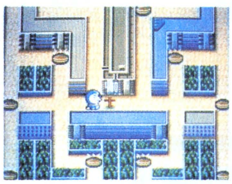


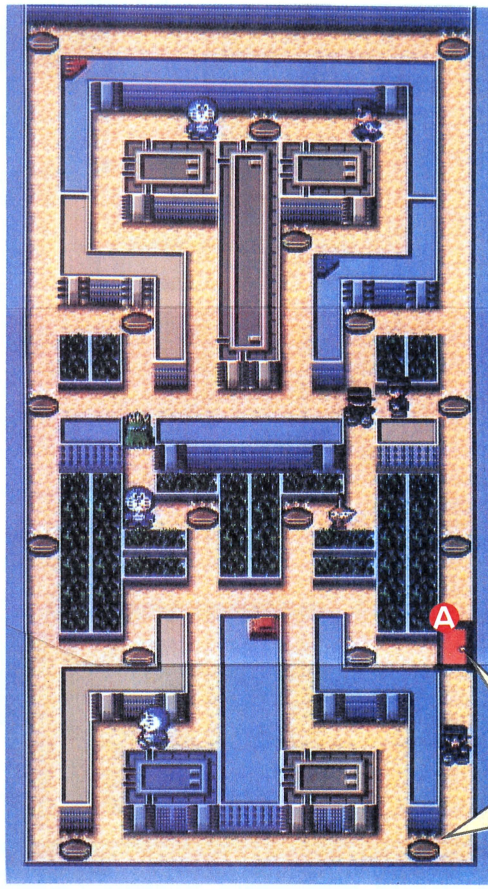
⬆だから、ドアの近くで最後のドラやきを取るのがクリアのコツ。



⬆穴を掘って敵キャラを落とし、すばやく埋めてしまおう。

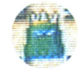
⬇墓はラウンド終了後、ボーナス点にもなる。大量得点のチャンス！





敵キャラリスト

ガンガン――1匹



全ラウンドに出現。敵の中で一番足が速い。

パタパタ――1匹



全ラウンドに出現。ガンガンより足は遅い。

コマワリサン-2人



紫の制服で、一定の範囲内を見回っている。

ヤッチャン―2人

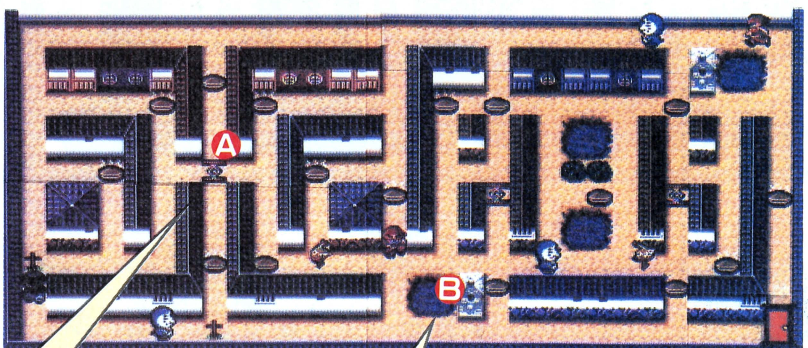


黒い服装で、ときどき追いかけてくる。

〈Round 2〉江戸時代

「江戸時代」の迷路には、のれんのかかったお店がある。なんとなくここで、アイテムがもらえそうな感じだけど、残念ながらこの中に入ることはできないのだ。

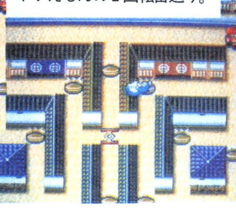
そしてこのラウンドから、新しい仕掛けとワナが登場する。仕掛けというのはジャンプ台のこと。これは前後左右の4キャラ分、好きな方向へ跳べるのだ。逃げるときに使うと便利だぞ。さらにワナの方は、マップの右側に集まった池だ。こいつに落っこちてしまうと、もうドラえもんは助からないぞ。ちょっとした操作ミスでも落ちることがあるから、池の側を通るときは要注意！

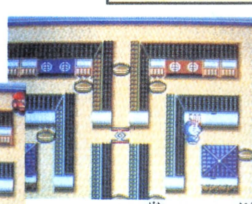




⬆まずはたっぷりと弾みをつけて、行きたい方向に跳び上がる！

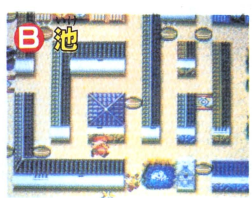
⬇クルクルッと、軽やかなドラえもんの2回転宙返り。





⬆さすがネコ型ロボット。着地もバッチリ決まったぞ!!

➡溺れてしまったドラえもん。ネコって泳げなかった？



敵キャラリスト

ガンガン――1匹

パタパタ――1匹

忍者赤丸――2人



赤い服を着た忍者。ドラえもんには無関心のようだ。

同心田中様――2人



片手にチョウチンを持っている。ハサミうちが得意。

〈Round 3〉戦争時代

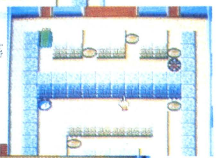
カラフルな色のトーチカで構成されているのが、この「戦争時代」。敵キャラも、物騒なバズーカ砲を持つ者がいるけど、これも脅しだけで弾は出せないのだ。

そしてこのラウンドからも、もう1つ新しい仕掛けが登場するぞ。その名もワープホール。マップの上下にある黒っぽい穴のことだ。ここに入ると、一瞬のうちに別のホールに移動でき、敵から逃れるのも簡単なのだ。

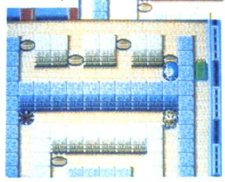
また、マップの中央にある川は、池と同じで落ちてはダメ。溺れてしまうぞ。川にかかっている橋も、穴を掘ることができないので、気をつけよう。



➡体がホールに、どんどん吸い込まれていく！



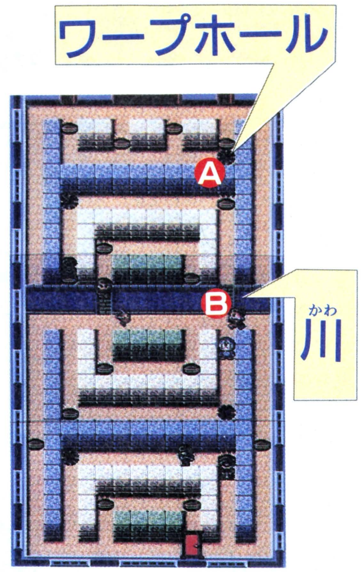
⬆瞬間移動はとてもカンタン、カンタン。ホールの上に立つだけでいいのだ。



⬅向こうのホールから頭が出てきたゾ！



➡この橋は頑丈にできているから、穴が掘れないのだ。

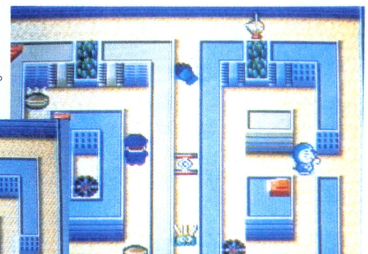


敵キャラリスト	
ガンガン	1匹
パタパタ	1匹
兵隊ジョー	2人
緑の迷彩服を着ている。よく先まわりをして、挟み込もうとする。	
兵隊ケン	2人
左肩にバズーカ砲を持っているが弾は出ない。なかなかしつこい。	

〈Round 4〉現代

今までのマップよりいくらか長めだけど、そう難しくはない。ワープホールがどこに通じているかさえわかれば、思ったよりも早くクリアできるはずだ。

そのうえ、アイテムのモグラ手袋が2つも落ちているので、大量得点も狙えるぞ。これを8つ集めれば、一度に16個もの穴を掘ることができるのだ。ただし、物の下には穴が掘れないので注意しよう。

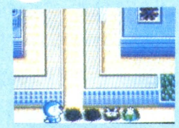


➡扉はノブがある方に開く。しかし正面から引っ張ると……。

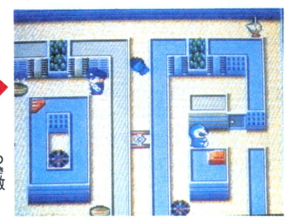


⬅ここが安全に扉を開閉できる位置だ。

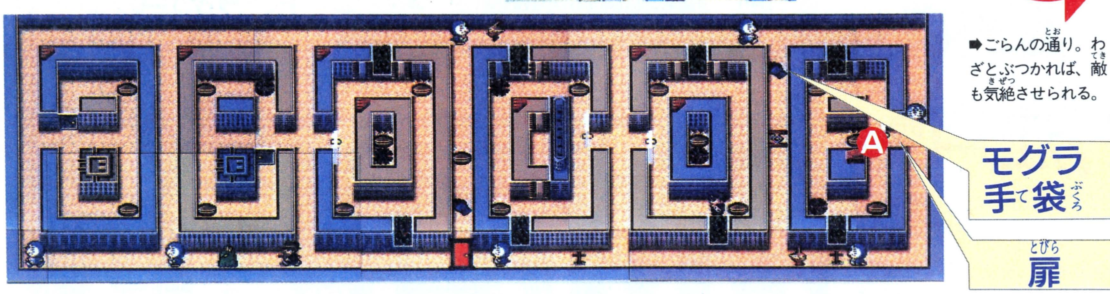
モグラ手袋



⬅ひとつ取るたびに、威力は倍増するのだ！



➡ごらんの通り。わざとぶつかれば、敵も気絶させられる。

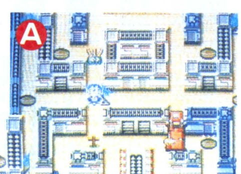


敵キャラリスト	
ガンガン	1匹
パタパタ	1匹
コマワリサン	2人
ヤッチャン	2人

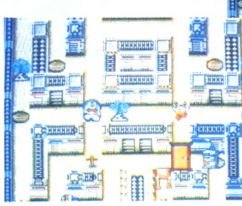
〈Round 5〉未来

なにやら不思議な建物の間を、ロボットたちが動きまわっているのが「未来」のラウンドだ。

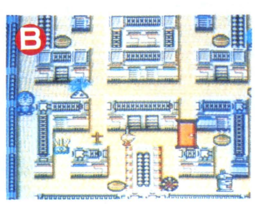
ここでは普通の敵キャラに加えて、無敵キャラも登場する。こいつはある一定の場所を往復するもので、いわば障害物といったところ。見切ってしまえばどうということはないが、逆にそっちの方に気をとられてると危険なのだ。さすがに今までのラウンドよりは、若干難しくなっているぞ！



⬆ひらりマント以外は通用しない防御ロボ。捕まると、この通り感電してしまうのだ。

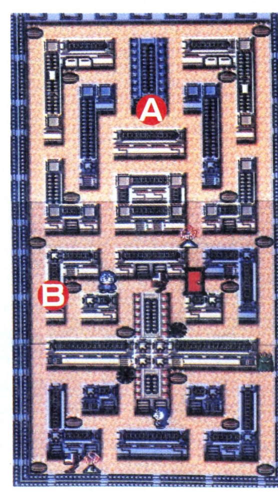


⬆こうなる前に、なるべくまわり道を使うか、動きを見切ってしまおう。



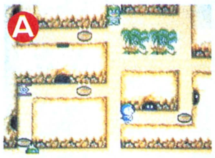
⬅見切ってしまえば、こんなところにいてもへっちゃらなのだ。

敵キャラリスト	
ガンガン	1匹
パタパタ	1匹
ロボイド	2台
いつも首を振っている。よく追いかけてくるが、あきらめも早い。	
ゴーグル	2台
いつのまにか近くまで来ているので、油断ができない。	
防御ロボット	7台
一定の行動範囲が決まっている、障害物的なキャラ。無敵。	

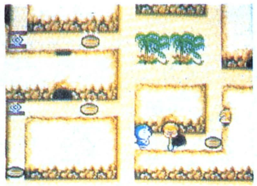


〈Round 6〉原始時代

敵キャラリスト	
ガンガン	1匹
パタパタ	1匹
怪獣ドテゴン	2匹
体は緑色。近づくと、追いかけてくるが、またすぐあきらめる。	
原人ウッホ	2人
手に石オノを持っている。近づいてもあまり追いかけてはこない。	
無敵ウッホ	10人
横穴の中に潜み、定期的にヤリを突き刺してくる。無敵。	



⬆横穴から目が出てくると、ヤリで突き刺す合図。

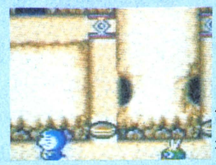


⬆こいつも無敵キャラだ。どんなアイテムを使っても倒せないぞ！

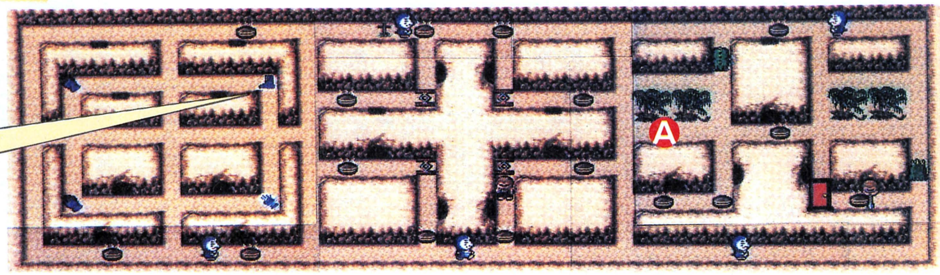
土や木で構成された、質素なラウンドが「原始時代」だ。

ここにはアイテムが4つも落ちているので、戦力強化には最適。中でも、快速シューズを先に取った方が、時間の得になる。

快速シューズ



⬅1つ取っても、これだけの差。2〜3個が適当。



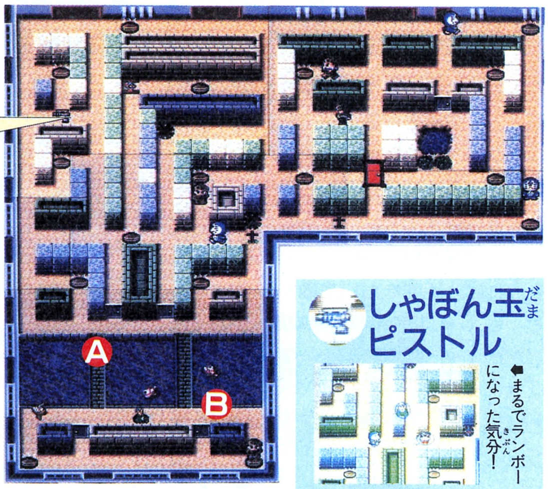
〈Round 7〉戦争時代

➡サカナは無敵キャラ。ときどき跳ねたりする。



⬆跳ねているサカナに触れるとドラえもんの1ミスになる。

敵キャラリスト	
ガンガン	1匹
パタパタ	1匹
兵隊ジョー	2人
兵隊ケン	2人
ピラニアン	4匹
川に棲み、ときどき橋の間を飛び跳ねて、また泳ぐ。無敵。	



しゃぼん玉ピストル

⬅まるでランボーになった気分！



⬅この辺りの扉を開けるときは、この位置ではダメ。



➡そのまま引っ張ると、哀れドラえもんは川の中。左の方へ体をずらそう。

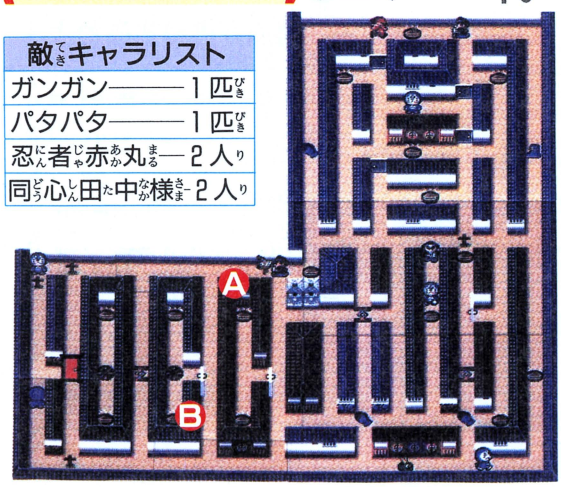
このラウンドにある大きな川は、かなりの難関だぞ！

というのも、川の橋は長くて敵に挟まれやすく、穴もあけられない。そのうえ無敵キャラが、橋の上を飛び越えてくるのだ。

ここはまず、しゃぼん玉ピストルを持っていこう。たとえ挟まれても、これなら敵を倒せるのだ！

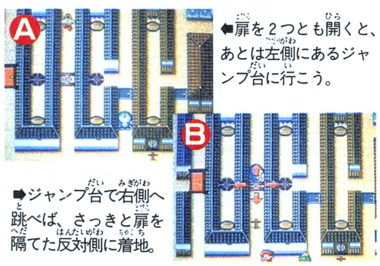
〈Round 8〉江戸時代

敵キャラリスト	
ガンガン	1匹
パタパタ	1匹
忍者赤丸	2人
同心田中様	2人



難関というほどのものはないラウンドだけど、ドラやきの置き方が、一部ちょっといじわるになっているぞ。

マップの左下にある6つのドラやきを見てみよう。普通に1つずつ取っていると、遠回りになって時間がかかってしまうのだ。そこで扉を全部開いて、左にあるジャンプ台を使い、右の方へ跳ぼう。そうすれば、まわり道するより早く取れるぞ。



⬅扉を2つとも開くと、あとは左側にあるジャンプ台に行こう。

➡ジャンプ台で右側へ跳べば、さっきと扉を隔てた反対側に着地。

ドラミちゃんのマル得情報局

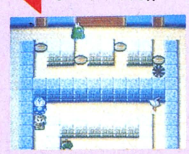
ワープホールは安全地帯よ！

ワープホールから出たときに、敵キャラがこっちに来ちゃっても、あわてないで！

実はね、そこにじっとして一歩も動かなければ、敵キャラに触れても大丈夫なの。つまり安全地帯というわけ。便利でしょ♡



⬆お兄ちゃんが捕まっちゃった!?

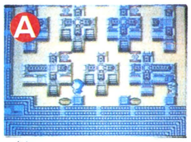


⬆でも平気！ 敵キャラが通り抜けちゃうの!!

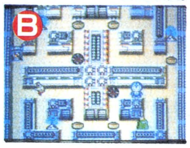
〈Round 9〉未来

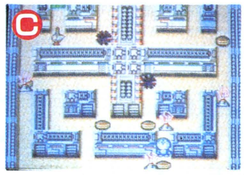
ラウンド5に続いての未来面だ。例によって小さな路地が多く、ドラやきもそれらの中にまんべんなくバラまかれているね。でも、このラウンドの目玉は、なんといってもアイテム、カチンカチンライトが用意されていることだ。こいつで敵を凍らせて、ガンガン体当たりで倒していければ、けっこう楽にクリアできるじゃないかな？

ただし、右下の方にいる防御ロボットは凍らせることができないぞ。



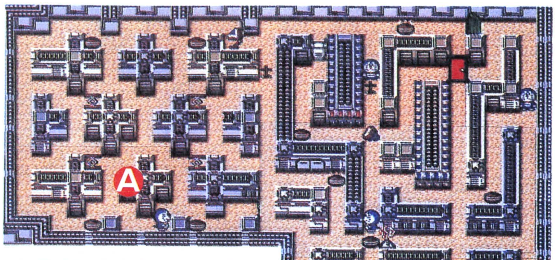
⬆近くのドラやきから確実に取る。ジャンプ台は無視。

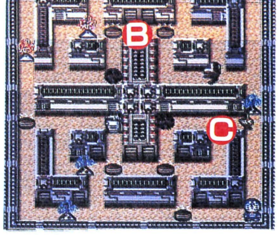




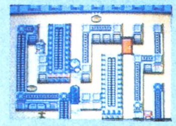
⬆この一帯は無敵キャラだらけ。ちょっとキツイかな。

⬆無敵キャラの移動範囲は一定。見切ったあとならこれでも安全だ。





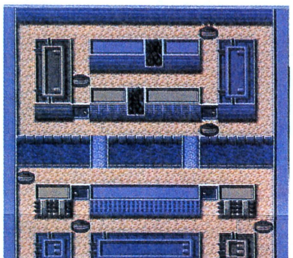
カチンカチンライト

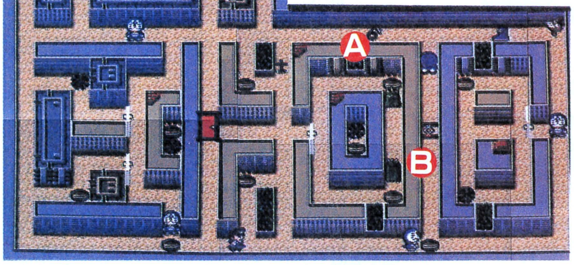


⬅冷凍光線発射！体当たりで仕上げ。

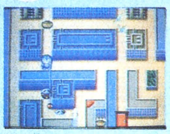
敵キャラリスト	
ガンガン	1匹
パタパタ	1匹
ロボイド	2台
ゴーグル	2台
防御ロボット	6台

〈Round10〉現代





ヨーヨー

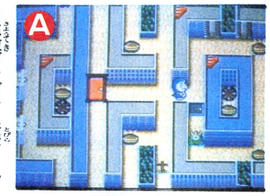


⬅敵を一発で倒せるのが強みの武器。

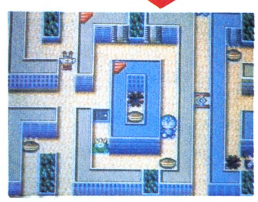
やや広くて、障害物として川がある以外は、何の変てつもない「現代」の町のマップだ。敵の追撃もそれほど激しくないし、落ち着いてプレイすれば、まず、ミスることもない面だと思うよ。でも、油断は禁物。どんな場合でもより安全に、そしてより効果的に敵を倒す方法を考えるべきなのだ。

たとえば、この面のいたるところにある扉を使って敵をはね飛ばし、そのすきに袋小路に閉じ込めてしまうテクニックが使えるわけだ。また、ワープホールの入り方を工夫するだけでも、グッとプレイ時間が短縮できるはずだよ。

もう1つ、このラウンドから、〝ヨーヨー〟が初登場する。これを取れば、距離をおいて敵を倒せるようになるので、さらに楽になるぞ（ただしボーナス点にはならないけどね）。あとは、右下にある快速シューズを取れば完璧だ！



⬅強敵ガンガンに扉アタック！　ころんだスキに……。



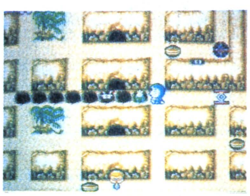
⬅ドラやきを取って扉を閉める。敵は袋のネズミだ！



⬅この場合左へジャンプしてもドラやきは取れないぞ。

敵キャラリスト	
ガンガン	1匹
パタパタ	1匹
コマワリサン	2人
ヤッチャン	2人

〈Round11〉原始時代

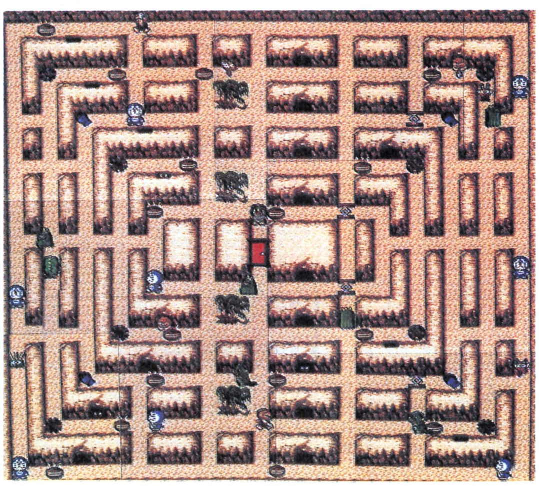


⬆長い直線に敵を誘い込んで、まとめて穴に落としちゃおう！

敵キャラリスト	
ガンガン	1匹
パタパタ	1匹
怪獣ドテコン	3匹
原人ウッホ	3人
無敵ウッホ	10人

モグラ手袋が4つもあり、パワーアップのチャンス。しかも、この正方形で直線距離の長い迷路は、穴を一度にたくさん掘って敵をまとめて倒すのに最適なのだ。

でも基本的には、ドラやきを取りながら中心から四すみにむかって攻めていった方が、時間がかからなくていいかもね。



ドラミちゃんのマル得情報局

得点が倍増するわよ！

またまたドラミです♡　お兄ちゃん、大好きなドラやきばかり集めるのもいいけど、ためしに同じ敵キャラを続けてやっつけてみて！　ねっ、得点が倍々に増えて最高3200点になるのよ。



⬅敵は同じ種類。



➡倍になったぁ！

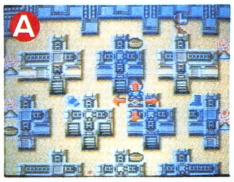


⬆続けていけば3200点になるのよ♡

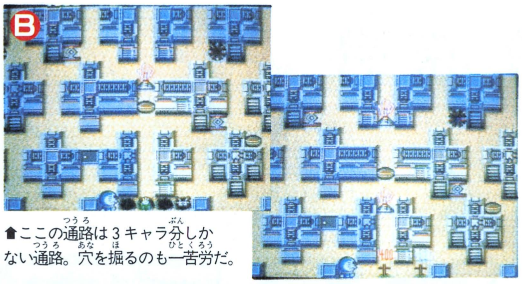
〈Round12〉未来

異常に横に長いマップだが、それよりもいたるところ小さな曲がり角だらけだというところに注目しよう。つまり、ここにはまっすぐな道がほとんどないため、ラウンド11とは対照的に、落とし穴が使いにくいのだ。こういう道では特に敵の挟みうちにあいやすいぞ！

また、ドラやきも各所に散らばっているので、タイムオーバーにも注意！



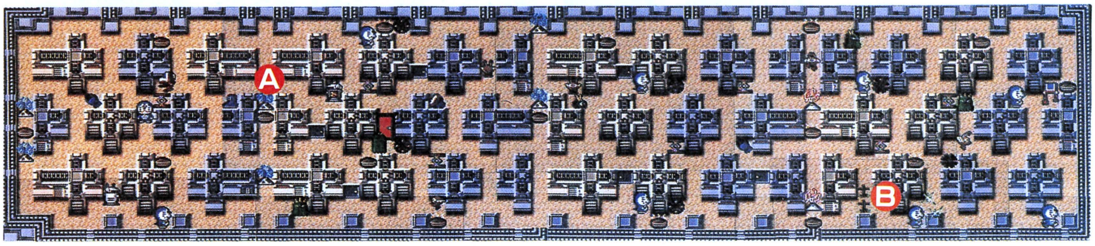
➡ここは右へジャンプ！まずシューズを取るんだ。



⬆ここの通路は3キャラ分しかない通路。穴を掘るのも一苦労だ。

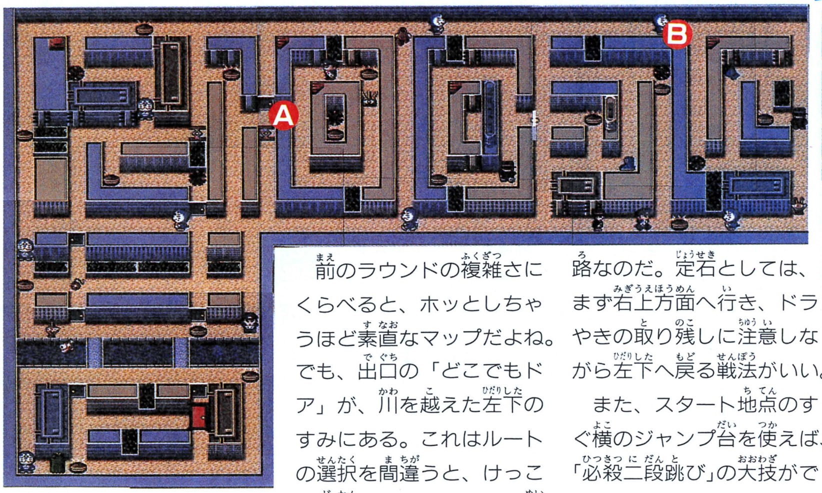
⬅敵を倒せば十字架だらけ。つまり、ここじゃもう戦えないのだ。

敵キャラリスト	
ガンガン	1匹
パタパタ	1匹
ロボイド	3台
ゴーグル	3台
防御ロボット	8台



〈Round13〉現代

ドラヤキ求めて二段跳び！



前のラウンドの複雑さにくらべると、ホッとしちゃうほど素直なマップだよね。でも、出口の「どこでもドア」が、川を越えた左下のすみにある。これはルートの選択を間違うと、けっこう時間がかかるタイプの迷路なのだ。定石としては、まず右上方面へ行き、ドラやきの取り残しに注意しながら左下へ戻る戦法がいい。

また、スタート地点のすぐ横のジャンプ台を使えば、「必殺二段跳び」の大技ができるのでやってみよう。

敵キャラリスト	
ガンガン	1匹
パタパタ	1匹
コマワリサン	3人
ヤッチャン	3人
ピラニアン	2匹

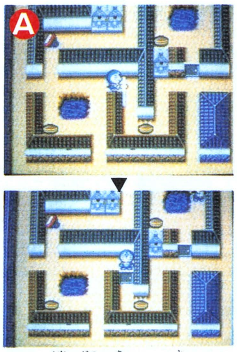


⬆とかく忘れがちなのが右上方面のドラやき。まずこれを取ろう。

〈Round14〉江戸時代

川によって東西に分割された町だ。わりとまっすぐな道が多いし、敵の追撃もキツくはない。しいてあげれば、扉を使ったトリックに気をつけよう。特に、川の近くで外側から扉を開けるようなバカなマネはしないようにね（絶対落ちる）。

アイテムはカチンカチンライトがあるし、広いマップだけに有効に役立てよう。



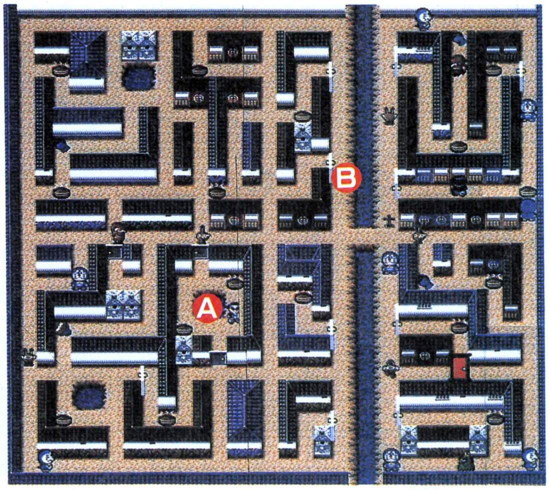
⬅押して開ければ、向こうまで行けるハズだけど…。

⬆この扉、実は開けても閉じてもこの道は通れない。ヒッカケだ！

敵キャラリスト	
ガンガン	1匹
パタパタ	1匹
忍者赤丸	3人
同心田中様	3人

⬇町の東西を結ぶ土の橋は、普通の道のように穴が掘れるんだ。ヤリィ！

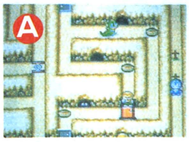




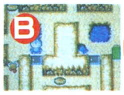
〈Round 15〉原始時代

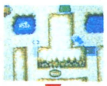
このゲームは、15面クリアするごとにさらわれた4人の仲間を1人ずつ救助できる。つまり、このラウンドは全体の4分の1のしめくくりなのだ。

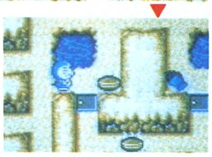
さてこのラウンド、重要な節目だけあって、池などのトラップだらけだ。これらの近くでは、扉の開け方ひとつにも細心の注意を払おう。あとはやはり、残り時間が最大の敵になるんじゃないかな!?



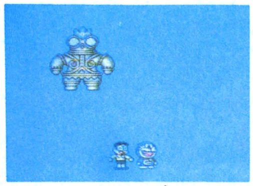
⬅外に出られない敵キャラ。



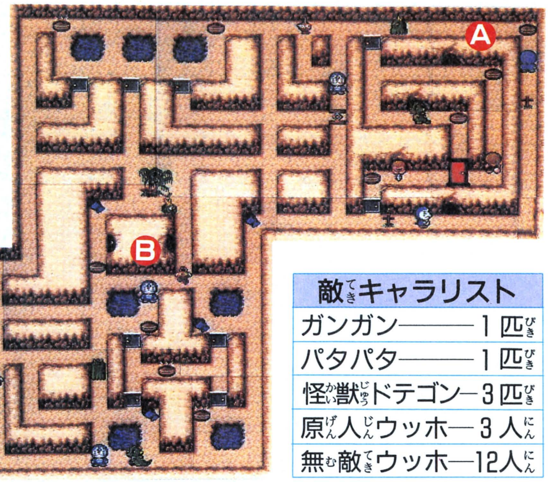




➡ここでトビラを開けよう。

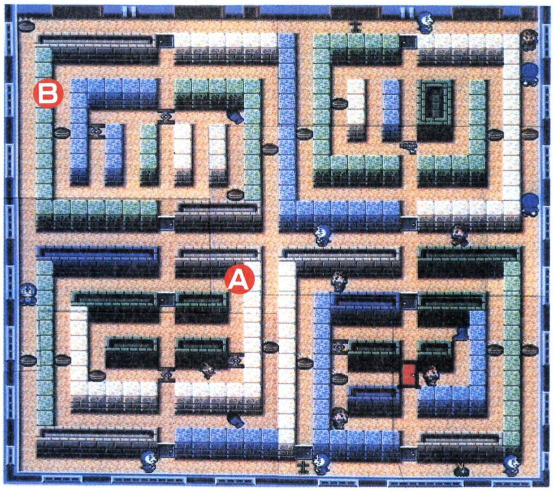


⬆クリアすると、のび太くんとの再会!! まずは1人めだ!



敵キャラリスト	
ガンガン	1匹
パタパタ	1匹
怪獣ドテゴン	3匹
原人ウッホ	3人
無敵ウッホ	12人

〈Round 16〉戦争時代



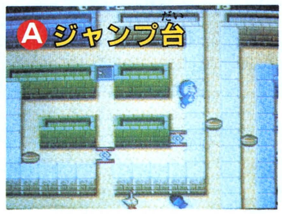
のび太くんを助け出し、いよいよ第2部の始まりだ。その最初のこのラウンドは、同じ大きさの正方形が4つ合わさったような形をしている。しかし、その造りはそれぞれ少しずつ違うため、全体としては迷いやすい迷路かもしれない。反面、長い直線の道を利用して、穴が掘りやすいとも言えるだろう。

ただし、このラウンドは、このマップの広い外周を回るように攻めていったんでは、時間が足りなくなることが目に見えているので、なるべくジャンプ台を利用するようにして、時間の短縮につとめよう。アイテムはしゃぼん玉ピストルが配置されている。一応モデルルートとしては、スタート→ジャンプ台で左上へ跳び、そのまま外周を1周→右上の一角→左上の一角→左下→右下、と行くのが能率的だろう。

敵キャラリスト	
ガンガン	1匹
パタパタ	1匹
兵隊ジョー	3人
兵隊ケン	3人

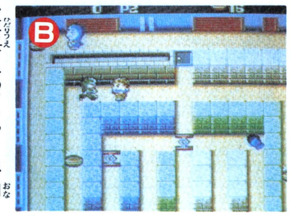
➡扉にぶつかった敵は、反転していき、当分現れなくなる。





⬅右下の一角へは、ジャンプ台で跳んでいった方が早いぞ。

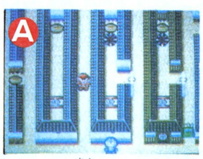
➡左上すみのドラやきも、同じ方法で一番最初に取ろう。



〈Round 17〉江戸時代

ワープホールやジャンプ台を使わないと入ることのできない「密室」が6か所もあるのだ。それも、肝心なドラやきのほとんどがそれら密室の中にある。

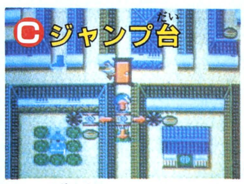
したがって、まずどのジャンプ台、つぎにどのワープホールを使うかによって、大きく手順が変わってしまうのだ。まさにそこがこのラウンドクリアのカギなので、よく研究してみよう。また、ここには「秘技三段跳び!」のできる場所があるぞ。



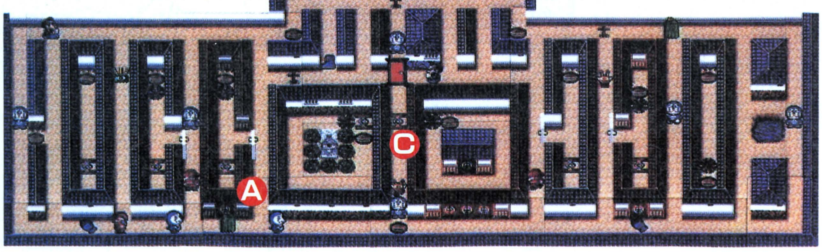
⬆これが3連「ホップ、ステップ、ジャンプ台」だっ!!



⬆このジャンプ台を使わないと、左の密室に入れないぞ。

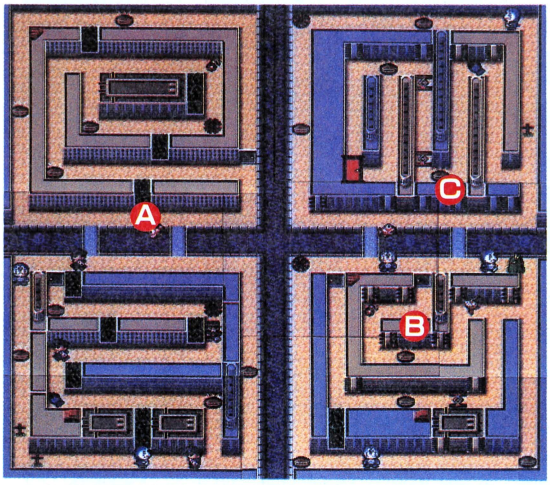


⬆まず右へ跳んでドラやきを取り、最後に左のジャンプ台で外へ。



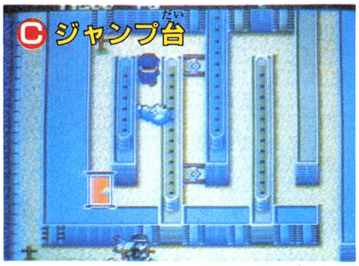
敵キャラリスト	
ガンガン	1匹
パタパタ	1匹
忍者赤丸	3人
同心田中様	3人

〈Round 18〉現代



十字形に流れる川によって、完全に4つのブロックに分割されているマップだね。しかも、町の南と北は橋でつながっているけど、東と西はワープホールを使わないと行き来ができない。つまり、このラウンドをクリアする上でのネックは、各ブロック間の行き来の不便さなのだ。

ただ、マップとしては障害物が直線的な長い建物ばかりなので、それほど危険な場所はない。敵への攻撃もしやすいよ。



⬆ここではカギは建物の外に出る。上のジャンプ台でそれを取り、戻って下のジャンプ台で扉へ飛び込め。



⬆全体的に攻撃がしやすいマップといっても油断は禁物。このコンクリートの橋の上だけは、穴が掘れないぞ。

⬇なんと、このラウンドにはヨーヨーが2つある。つまり、この便利なアイテムを2回も使えるんだ。ウレピー！



敵キャラリスト
ガンガン――1匹
パタパタ――1匹
コマワリサン―3人
ヤッチャン――3人
ピラニアン――2匹

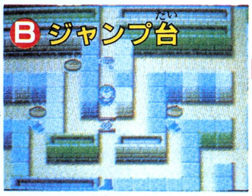
〈Round 19〉戦争時代

マップ下にある広〜い川！　コイツの存在が不気味だ。上の方の迷路も複雑で時間がかかりそうなのに、このひっきりなしに無敵キャラの飛びかう川で足止めをくっちゃうことも十分考えられる。

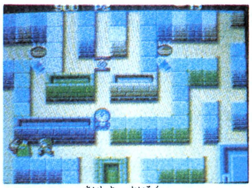
なんだか、最後の最後まで気の抜けないラウンドのようだ。



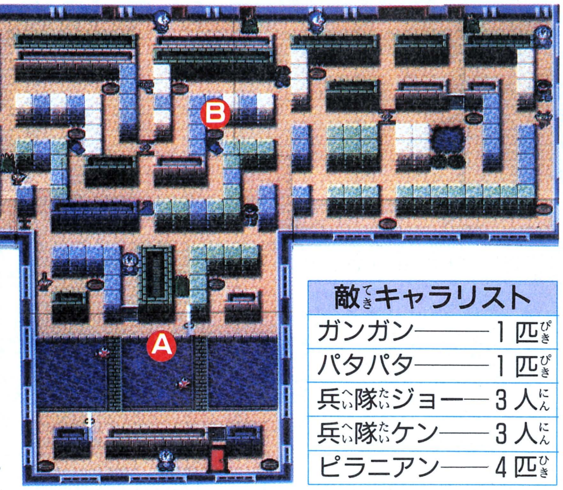
⬅この長〜い橋！　無事渡りきることができるかな⁉



➡うーん、どの方向にもアイテムがあって迷っちゃう。

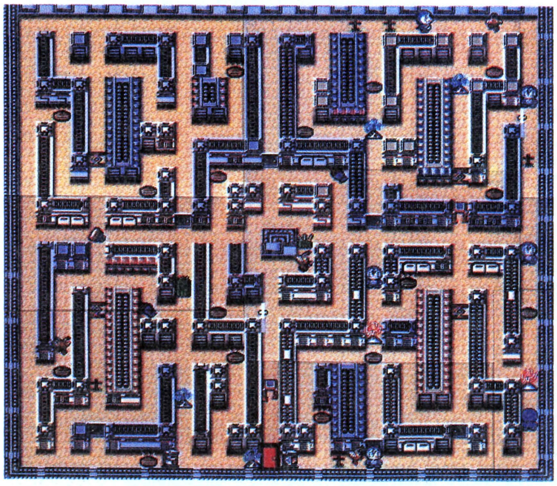


⬆やっぱり最初は快速シューズだね。速く走って他のアイテムも取れるし。



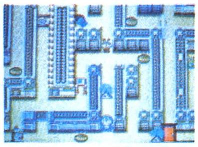
敵キャラリスト
ガンガン――1匹
パタパタ――1匹
兵隊ジョー――3人
兵隊ケン――3人
ピラニアン――4匹

〈Round 20〉未来



お〜っと、これはキツそうなマップだ！　それも「未来」。あのピコピコ動く無敵キャラがいっぱいいるのだ。まず、このラウンドではジャンプ台はまったく役に立たない。それぞれの配置されている場所が悪いためだ。ドラやきは地道に町中を歩き回って集めるしかないだろう。

でも、ゲームにも運、不運がある。ルートの選択によっては、意外と簡単にクリアできるかもしれないぞ。なぜなら、建物以外にこれといって障害物がないからだ。左のマップを見て、自分なりのルートを研究してみよう。



⬆無敵キャラの動きが見切れればいいのだが……。

敵キャラリスト
ガンガン――1匹
パタパタ――1匹
ロボイド――3台
ゴーグル――3台
防御ロボット―8台

Writer's Note

これは熱中するソフトですよ。特に「ふつう」モードの後半では、マップが広がるうえに敵キャラも増え、クリアするにもヤリガイのようなものが出てくるんです。それに、各ラウンドではアイテムがたくさん落ちているため、やられてもすぐ補充ができて、ヤル気を損なわないんですよね。

ただ前半は、慣れたプレイヤーならちょっと不満もの。面クリアが簡単なので、後半に行くまでにアキてしまう人が出るかもしれません。（珍獣アズマー）

ファンタジックワールドAVG

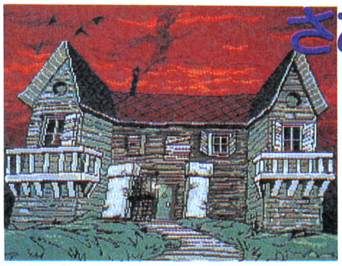
鏡の国のレジェンド

シネマトグラフィック・アドベンチャー・ゲーム



第1部のクライマックス、ダーナの館から最後のインダス城直前まで一気に紹介！

ビクター音産／発売中／¥6,750



さあ、ダーナの館に乗り込もう

くらーい館がキミを待ってる

ブランケット村を抜けると、おどろおどろしい雰囲気のダーナの館がキミの前に立ちはだかる。さらわれたのりピーはここにいるのだろうか？　扉を開けると、中はくらーく、シーンとしている。入っていくと、廊下の両側に部屋が並んでいる。1階には6部屋。地階には6部屋。

さーて、まず入ってすぐの右の部屋へ。調べると、鏡がある。ブランケット村同様、この鏡も、ダーナに魔法をかけられた人間。よーく調べてみれば、きっと話ができる。他の部屋も回って、みんなと話そう。やがて、かつてダーナに挑んだ勇者の話を聞けるぞ。ダーナの攻撃の仕方や勇者がなぜ失敗したかなど、ためになることがいろいろ、わかる。どうやら勇者が使った鏡を見つけることが先決らしいな。だけど、この鏡は、ダーナとの戦いの時に4つに割れ、ひとつひとつは小さいので、物陰までちゃんと探さないと見つからないぞ。部屋を見ていくと、まずは剣とオノを発見。なにかの役に立つかもしれないから、持っていこう。手に入れたアイテムを活用し、よく調べていけば、きっと鏡はすべて見つけられるよ。

鏡が揃ったら、いよいよ、地階奥の部屋にいるダーナへ挑戦。誘惑光線に対抗するには、のりピーの歌を聞くのが一番。キラー光線は鏡ではね返せ！



⬆鏡たちは大事な情報源。聞くうちに話題が増えていくので、話をもらさずに聞くよう注意すべし。

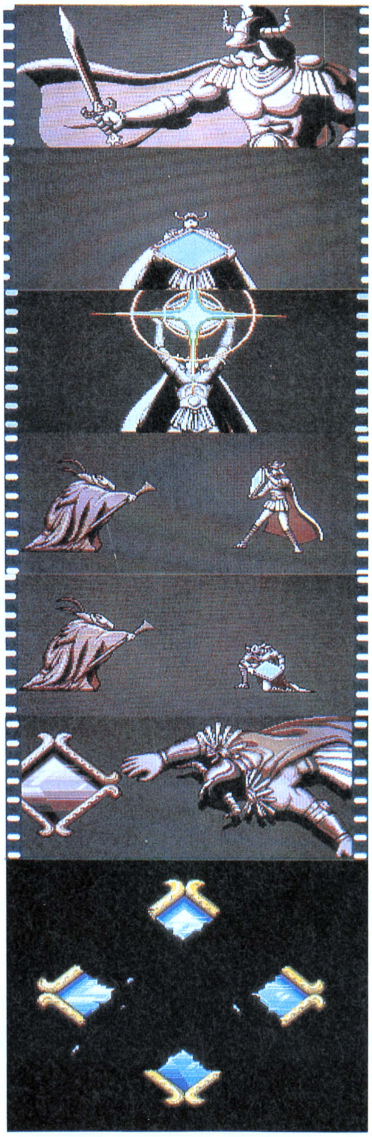
⬇のりピーと話ができる便利なコンパクト。とーっても役に立つ。



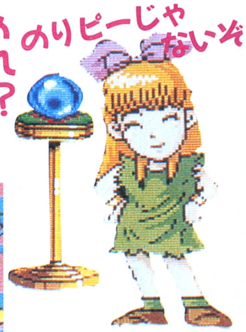


➡悩んだら、のりピーのアドバイスを聞こう。

かつての英雄の失敗談から、ダーナの倒し方を学ぼう！



あれ？ のりピーじゃないぞ

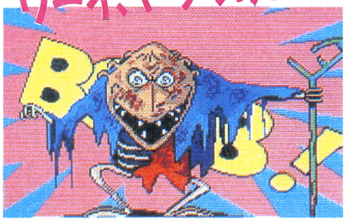


⬆ダーナを倒したら、水晶玉が割れて、女の子が現れた！

出たな、ダーナ!!



ワーイ、やっつけた！



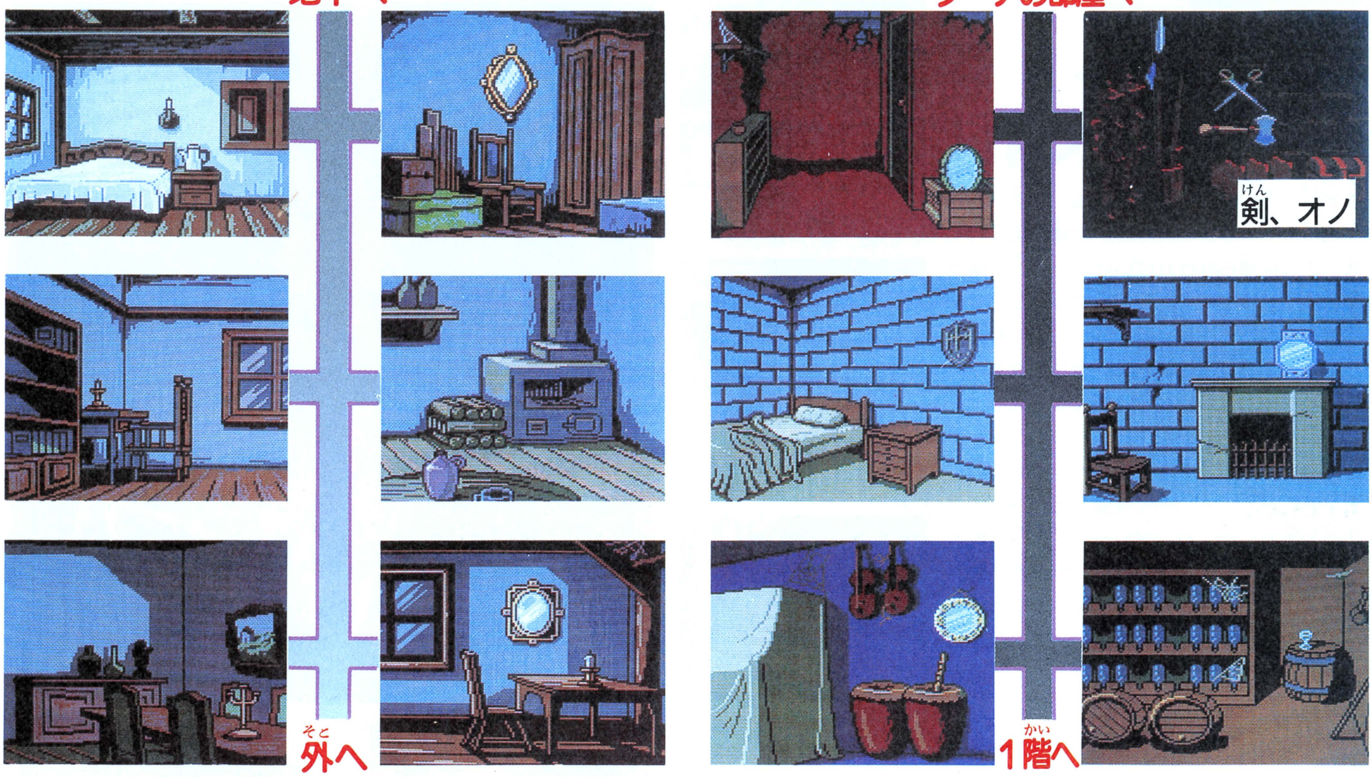
はみだしのりピー



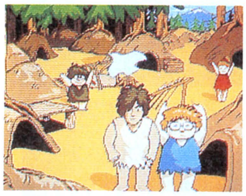
ダーナの館マップ

1階

地下



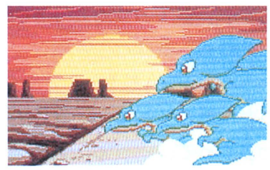
ダーナを倒したら、試練の山を目指して、旅立て！

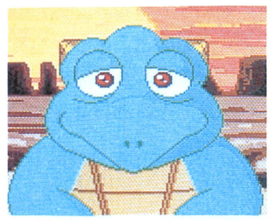


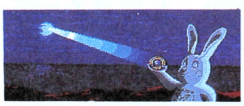


ダーナを倒すと、その部屋に置かれていた水晶玉が割れて、女の子が現われた。ところが、ガッカリ！　それは、のりピーではなく、ブランケット村の村長の孫ミレイユだったんだ。ともかく、彼女とともに村に戻ってみよう。村は、魔法が解けて人間の姿に戻った村人たちがあふれていたよ。ハトの姿に戻ったホイーリング・バットからも感謝されちゃった。村長と話すと、のりピーを助けるためには、試練の山に住む仙人ランドールに会わなければいけないらしい。「村に残ってくれ」という村長の誘いも退け、試練の山へ出発！

夕暮れの道を行くキミの前を、恐竜の大群が通り過ぎていく。おや？　変な奴が1匹残って、こっちを見てるぞ。名前はロロ。仲間はずれにされてる、みにくいアヒルの子なのだ。旅の道連れもできて、さらに進むと、あれれ、海だ。どうすればいいんだ？　海辺を歩き回ると、ウサギの像を発見！　像のお腹にはドラゴンの絵が……。これはきっとロロになにか関係ありそうだ。ロロとよく話をしてみよう。きっと解決策が見つかるぞ。









⬆➡突然、天から不思議な光が差してきて、ロロの背中に……。

ロロの大変身！

かーいわれまききまき









ジャングルの中には危険がいっぱい！

ターガンよ、扉を開けてくれ！

海を渡ると、そこはジャングル。突然、明るい熱帯になってしまったなあ。試練の山へ行くには、ここを通らなければいけない。出口はどこだ？　ウロウロ……。ジャングルについてある程度知らないうちは、行かれない場所もあるようだ。ロロと話していたら、少し疲れて休みたいと言い出した。だけど、こんなところに休める場所なんてあるかな？　あれ？　なんか建物があるぞ。入ってみよう。ジャングルに詳しい博士がいた。いろいろ話を聞くと、ジャングルの奥へ進むには、ターガンが守っている大きな扉を開けてもらわなければいけないことがわかるぞ。ところがただ頼んでもターガンは扉を開けてくれない。妖精を喜ばせられたらね、って条件をつけられてしまった。うーん、なにをすれば喜んでもらえるんだろう？　悩んだ時の鉄則、のりピーに相談してみようかな。



⬆ジャングルについて研究している博士。猿の一種なのかな？



⬆みかけはかわいいんだけど、簡単に喜ばせられないんだよね。



⬆なんか「Dr. スランプ」に出てきそうなキャラクターだねえ。



なさけは人のためならず

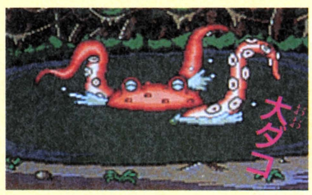
ジャングル奥深く入っていくと、なにやら不気味な生き物がゾロゾロ。おちおち、歩いてもいられないや。あっちにもこっちにも道をふさがれて、どうやって、どっちへ進めばいいのか、悩んじゃうね。でも、悩める若人よ、自分のことばっかり考えていちゃいけないよ！　困ってるモノがいれば、助けてあげる、この気持ちが大切なのだ。

ジャングルの中に、虫がいっぱいたかって、泣いてる木がいるんだよ。彼の悩みをじっくりと聞いてあげようね。彼を助けてあげると、お礼に便利なアイテムをくれるんだ。これを上手に使うと、後は、次から次へと、もつれた糸がスルスル解けるように、問題がすべて解決！

森の３大難関

舌なめずりしながらこっちを見ている人喰い花、沼いっぱいに触手を伸ばす大ダコ、道をふさぐように木から飛び出ているヘビ、おっかない奴らばっかり。







困ってる木を助けてあげれば……



⬆➡虫に喰われてボロボロになってる、かわいそうな木だ。助けてあげたいけど、どうしたらいいのかな？





⬆木がお礼にいいものをくれたぞ。これをうまく使えば、やっかいな難関をどうにかできるかも。



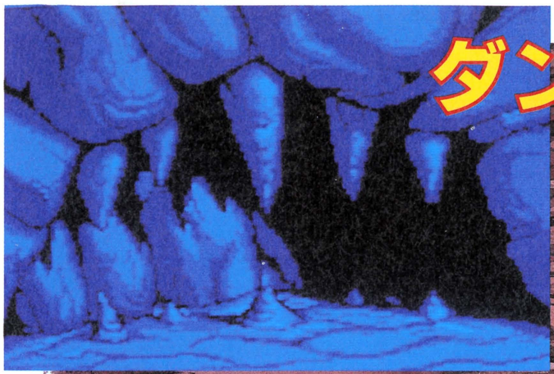
⬆お、こんなところに不思議なアイテムがあったぞ。「固める沼プル」か。よし、これはあそこで…。



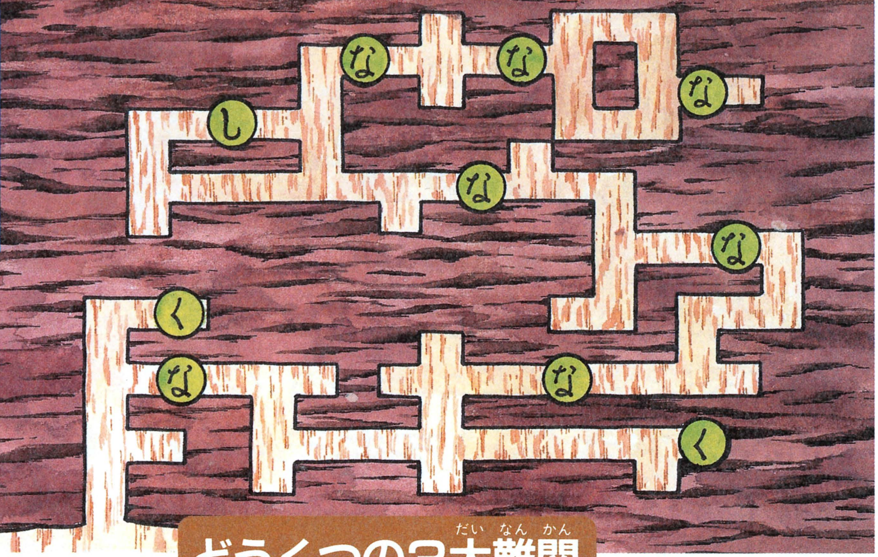
⬆沼の向こうにヘビ使い。道をふさぐヘビをどけて！

はみだしのりピー





ダンジョンへ、ようこそ



どうくつの3大難関



⬆やったら難しい問題を出してくるぞ。でも、これはなかなか勉強になるけどね。



⬆会ったら悲劇。でっかい口のくしゃみで一気にスタート地点まで戻されちゃう。



⬆すっげー、ながーい話を聞かされる。迷って何度も会うと、いやになるせ。

ついに試練の山の入口に到着だ！

山のふもとに、ポッカリと口を開く横穴がある。外から様子をうかがってみても、中は暗くて、よくわからない。しょうがねえなってんで、一歩、足を踏み入れてみると……。なんてこったい！　いきなり深い穴に落ちてしまった。気がつけば、薄暗い洞窟の中。とにもかくにも、出口を求めて、歩き出してみよう。

どこを見ても同じような風景だし、分かれ道は多いし、なかなかめんどうな迷路だ。苦労してマップを作ったので、参考にしておくれ。この中ではやっかいな岩たちがキミの前に立ちはだかる。一番会いたくないのが、くしゃみ岩。ハックショーン！　と一気にスタート地点へ。これはもうたまりまへんな。しゃべり岩はながーいおしゃべりを聞かすだけだから、さほど実害はない。なかなか学術的なためになる話をしてくれるので、一度は会ってみるのもよいかもしれないね。一番、たくさんいるのが「なーぞー」。天文学や数学などの、めちゃ難しい問題を出し、答えを間違えると、一歩後ろへ飛ばすんだ。でも、こいつに会ったら、正しい道を行ってるってこと。

苦労してたどりついたところはなんと行き止まり。まわりをよく観察してみよう。

ランドールめっけ！



➡やたら派手なカミナリとともに登場。仙人というわりにはかるいお方。

インダス城へまっしぐら！





お百姓さんは、気楽な稼業じゃありません

戦略ファームシミュレーション

大地くんクライシス

DO NATURAL

世界で初めての試み！ お百姓さんの日常をつづる（？）農業シミュレーション。



サリオ／11月10日発売／¥6,400

前回のおさらいをもう一度

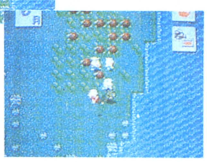
10月号で紹介した、ゲーム攻略のための手順をもう一度復習しておこう。

このゲームの目的は、それぞれの島を緑で満たすことだ。しかし、大地くんは、木の苗を１本も持っていない。だから、トマト（とうもろこし）を育て、それを市場で売り、木の苗を買わなければならない。次々と出現するプルトン族を倒し、大地に緑を！

島の80％以上に木の苗を植えると、いきなりボスとのコンバット画面に切り替わる。ここに出現するボスを倒すと、島中が緑で満たされ、この島をクリアしたことになるのだ。

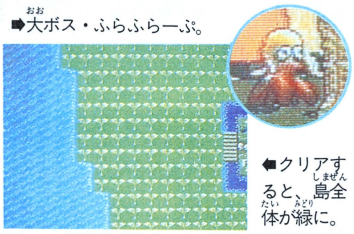


➡まず、島中にばらまかれた火山灰を片づけよう。



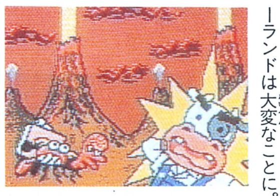
➡そのあとでトマトやとうもろこしを植えるのだ。

➡大ボス・ふらふらーぷ。



⬅クリアすると、島全体が緑に。

大地くんクライシス・ストーリー

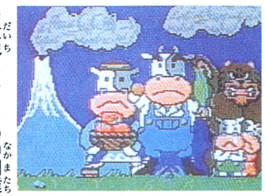


⬅火山のおかげでモーモーランドは大変なことに。

西暦1997年、うし年。しばれるモーモーランドに、ヤーレンという女性が現れて火山を作り、モーモーランドを住みやすい島へと変えてくれました。

実はヤーレンは火口から出現するプルトン族を使って、モーモーワールドを支配しようとしていたのです。

このままじゃいけない気がした大地くん一家とその仲間達は、ヤーレンの野望を打ち砕き、本当の緑の大地をつくるために立ち上がったのでした……。



➡大地くんとその仲間達は、ついに立ち上がった。

大地くんの㊋テクニック講座

その１ 大地くんをオトリに使え！

プルトン族は、基本的に大地くんに向かって移動してくる。ここでは、その習性を逆手に取って、大地くんをオトリとして利用する方法を教えちゃおう。

まず、大地くんと火口との間に湖から水路をひく。すると、プルトン族は水に弱いから、途中の水路にハマって、次々と倒されていくのだ。水路のひけない島でも湖に行けば、倒せないけど引きつけられるよ。



➡湖は安全地帯にはなるが、倒すことはできない。



➡まず湖から水路をひいて きて……。



⬅火口と反対側の岸に立つ。



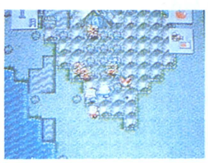
➡すると、次々とプルトン族が倒せるぞ。

その２ 山地を水路で囲っちゃえ！

その１のパワーアップバージョンで、プルトン族の出現する火口のある山地を、二重三重の水路で囲ってしまうという方法だ。こうしておけば、プルトン族は山地から出てくることができなくなる。

当然、残った地域は安全地帯となるので、トマトを育てるのも、森を広げるのも思いのままにできるのだ。

ただし、火口のある山地が広くて、残った地域だけでは勝利条件に満たない島や、島全体が山地で水路をひくことができない島など、このテクニックの通用しない島もあるぞ。



⬆火口から次々と現れるプルトン族をなんとかしたい。



⬆水路をひいて山地を囲ってしまった。もう安心だ。



⬅山地が広い島や……。



➡山地しかない島はダメ。

モーモーワールド島別攻略ポイント！

中央に火山のある さやえん島

さやえん島は、プルトン族の出現する火山と、大きな湖が2つもある細長い島。湖があまりに大きいので、秋に嵐がくると、すぐ氾濫して島中が水浸しになってしまうので注意が必要。攻略は、まず上下の湖から水路をひき、火山の近くを封じ込めることから始めよう。



⬅上下の湖から海まで水路をひく。

➡上は畑に、下は森にしておこう。



⬆大地くんをオトリにして、こういう形になればベストだよ。

ドーナッツのような 島なっつ

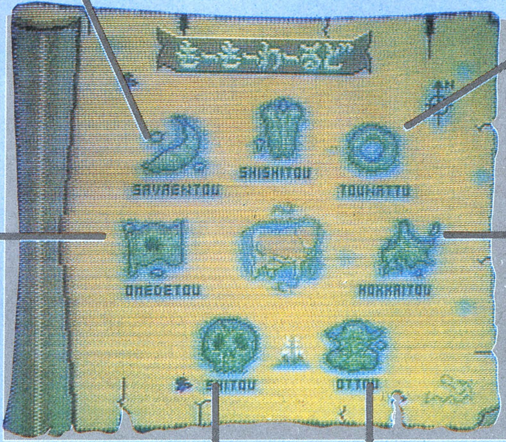


⬅この出っ張りの中に誘い込むことができれば……。



⬅左半分で行動していればプルトン族は出てこない。

島ほとんどが台地で、水路をひくどころか、落とし穴を掘ることすらできないので、非常に難解になっている。この島の攻略ポイントは中央の湖にある家につながる出っ張り。プルトン族は橋を渡ることができないので、この出っ張りに誘い込めば、島の左半分はだいたい安全になる。この島に出現するプルトン族は一度に7匹まで、ということを頭にたたき込んで行動しよう。全体が広いのでかなり時間のかかる島だよ。



湖が日本地図の おめで島

この島は旗のような形をしていて、中央には日本地図の形をした湖がある。この日本地図の富士山に相当するところに、プルトン族の出現する火口がある。

この島の火口は湖のそばにあり、山地も狭いので簡単にクリアすることができるだろう。ここでアイテムを買いそろえて、この先の戦いに備えよう。



⬅火口のある山地を水路で囲う。



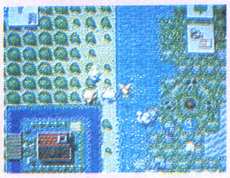
➡こちら側にも忘れずに水路を。



⬅残りはすべて安全地帯だ。

ヤーレン・ソーラン ほっかい島

ほっかい島は北海道そっくりの島。中央に巨大な山地があり、水路で囲うのはちょっと大変。無理をすればできないこともないが、残りの地域だけでは勝利条件の80%以上にならないので、結局水路を埋め立てなくちゃクリアできないから無駄になるのだ。攻略ポイントは自宅の周りにある堀。この堀を山地まで広げて写真のような感じに持っていければクリアは近い。



➡大地くんがプルトン族のオトリとなるのだ。

ドクロの形をした し島

モーモーワールドーの難しさを持つのがこのし島だ！

島のほとんどが穴の掘れない台地と山地なために、水路をひくことができない。さらに、この島には、なんと火山が2つもあるのだ（ただし火口は1つしかない）。

この難解な島をクリアするには、たくさんのアイテムが必要になるだろう。この島に来る前の島で、ガイガー号の燃料と木の苗、プルトンキャンデーなどをそろえておこう。



⬅湖の安全地帯をフルに活用しないとクリアは難しいぞ！



➡大地くんをオトリにして、反対側で木の苗を植えるのだ。

北海道じいちゃんに似た おっ島

島の形が大地くんのお父さん・北海道じいちゃんによく似たおっ島。

この島の攻略ポイントは右目の位置にある湖。この湖から海まで二重三重の水路をひく。水路はここにしかひけないので、この水路の使い方が攻略のカギになるぞ。



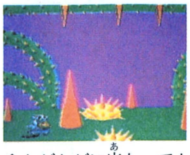
⬅こんな感じに水路を。

➡こっちで木を植える。

これが各島のボスとコンバット画面だ!!

さやえん島のボス
爆弾丸



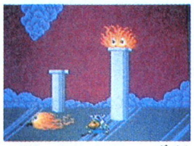


⬆トゲトゲに当たってもダメージはないよ。

トゲのあるイバラの中のようなステージ。爆弾丸は口から次々と爆弾を吐き出して攻撃してくるけれど、それほど強くないぞ。

おめで島のボス
ノービル



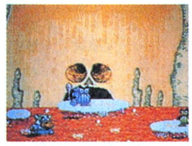


⬆炎にぶつかると画面の端まで運ばれちゃうぞ。

聖火台のような所から、炎が飛び出してくるステージ。ノービルは、かなり速いので、ぼんやりしているとパンチにやられるぞ。

し島のボス
オ・イカリ





⬆ここはオ・イカリの他に小ボスが2匹いるぞ。

このステージのボスはオ・イカリ。攻撃は、手に持った棍棒のようなモノで殴るだけなので、接近せずに〝モー〟で攻撃しよう。

おつ島のボス
雷神



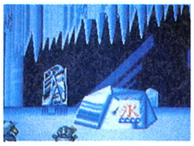


⬆雷神をサポートするビローンが2匹いるぞ。

ところどころに出っ張りのあるこのステージのボスは雷神。雷神は空を飛んでいるため、ジャンプしないと攻撃が当たらないよ。

ほっかい島のボス
雪だるまん





⬆こんな寒そうなところで氷屋なんか……。

動く氷屋さんテントのあるこのステージ。雪だるまんの攻撃方法は、投げる雪玉が、小雪だるまんになって突撃するというモノ。

島なつつのボス
世の中ジェニー





⬆石の上からジャンプしないと当らないぞ！

浮かんでいる木の葉のようなモノに乗っている世の中ジェニー。一度攻撃が当たって地面に落ちたら、意外と速く動くのだ。

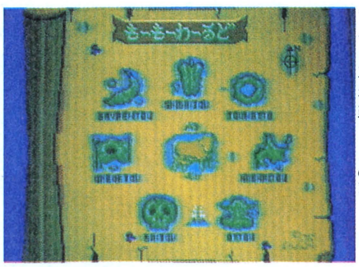
最終ステージ・ヤーレンとの対決

ついに出現モーモーランド





7つ目の島をクリアすると、中央の渦巻が消え、その位置に島が出現している。この島こそ、魔女ヤーレンのいる最後の島であり、かつて大地くん達の暮らしていたモーモーランドなのだ。万感の思いを込めてモーモーランドを見つめる大地くん。この島での戦いは、大地くんと魔女ヤーレンの一騎打ちなのだ。

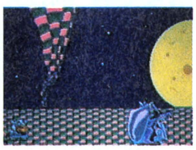


⬅ヤーレンに負けるとこの画面になり、何度でも再挑戦できるのだ。

魔女ヤーレンとの戦い

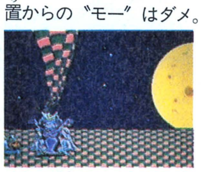
ついにヤーレンとの最後の戦いの時がきた。魔女ヤーレンの攻撃方法はレーザー光線。当たるとダメージが大きい上に、弾が速いので避けるのが大変。しかも、こちらの攻撃はマントで避けるのだ。

そのヤーレンの攻略法は、画面右端（左端でもよい）に大地くんを移動させてヤーレンをおびき出し、下写真のタイミングで〝モー〟を撃てば意外と楽にクリアできるのだ。

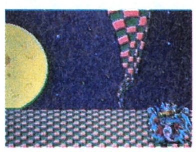


⬆ヤーレンには離れた位置からの〝モー〟はダメ。

ヤーレンに当り判定がないので、体当たりして攻撃だ！



⬆変身前のヤーレンは大地くんの正面に来た時に。



⬆変身後のヤーレン体当りしてきた瞬間に撃て!



変身前

⬅変身前のヤーレンは、攻撃も移動もそれほど速くはないぞ。



変身後

⬅変身後のヤーレンは不気味な姿。ここで倒すと化石になるのだ。

キミの大地くんはモーモーワールドを救えるか!?

Writer's Note

かわいいキャラクター、操作方法も単純ですぐ覚えられるので、一見簡単そうだが、これがかなり奥が深い。とても一筋縄ではいきそうにないゲームなのだ。

ただし〝戦略ファームシミュレーション〟という初めてのゲームシステムだからしかたないかもしれないが、アクション的要素が強すぎて、シミュレーションらしさが、あまり感じられなかったのがちょっと残念だな。　（キタロー）

郵便はがき

おそれいりますが41円切手をはってください。

1 0 2 - □□

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マル勝PCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント⑫」係行

あなたの希望する商品名は?	
表紙のイラストに対する意見をお聞かせください	1.好き　2.きらい 3.その他(　　　)
あなたはPCエンジンを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはCDロムを持っていますか?	1.持っている　2.持っていない　3.いらない 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください
あなたはメガドライブに興味がありますか?	1.興味がある　2.興味はない　3.すでに持っている 4.買う予定がある(　月頃)　○をつけてください

住所 〒		
☎ (　　)	性別	男・女
	年齢・学年	歳　年
氏名	職業(学校名)	

●応募方法は22ページを見てね。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

氏名		ペンネーム	
住所	〒		
性別	男・女	職業(学校名)	
年齢・学年	歳　年		

登録表の3ケタの数字を記入します。登録されていなければ空欄で。
●登録番号:自分のキャラクターが登録されたら、種族に0を記入し、
●暗証番号:A~Zのアルファベット(忘れないようにメモしよう!)
●行動の選択肢:71ページを参照してください。
●方　位:1.金色　2.銀色　3.青色　4.赤紫　5.闇黒　6.深緑　7.青紫
●サイド:1.フォート・ギヌルオン　2.ラミアン・ラー
●種　族:1.人間　2.小人　3.ドワーフ　4.妖精　5.半妖精　6.半鬼

(男・女)

キャラクターの名まえ(「・」も1文字にかぞえる)

よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。			
記 事 名		記 事 名	
表紙	1	ニュートピア	16
MARUKATSU電光石火	2	弁慶外伝	17
続報／PCエンジンSG	3	Mr.HELIの大冒険	18
特報／サイバーナイト	4	裏技的達人	19
NEW SOFT TIMES	5	達人道場／スーパーアルバトロス	20
ドラえもん	6	達人道場／ダブルダンジョン	21
鏡の国のレジェンド	7	天外魔境セル画ストーリー	22
大地くんクライシス	8	コミック／スーパー桃太郎紀行	23
さまよえる白銀宮	9	PC移植市況月報	24
SFノベルズ／サイバーナイト	10	新作お毒味チャート	25
GMおっかけ最前線	11	桃太郎伝達	26
読者ページ／いくいくパラダイス	12	まんが／ヤコペッティの優雅な生活	27
PCIAハード情報局	13	NEW SOFT TIMES　延長戦	28
メディアミックスインフォメーション	14	クレクレタコラ	29
ソフトヒットチャート	15	ふろく／イースI・II㊄攻略本Vol.2	30

●P.146の"TIME Schedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●あなたは㊗PCエンジンを毎月購読していますか？　また、この雑誌をいつ購入しましたか？

1.毎月購読している　2.ときどき購読している
3.その他(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
購入日　　月　　日

●あなたが他に読んでいる雑誌名と、そのなかであなたが好きなコーナーまたは企画名をお答えください。

●あなたは㊗PCエンジンの価格について、どう思いますか？
1.手ごろである　2.高いと思う　3.あまり気にとめない
4.その他(　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

●PCエンジンのソフトを買うときに、いちばん参考にするのは何ですか。
1.TVの宣伝　2.雑誌の記事　3.雑誌の広告　4.友だちの意見　5.お店のひとの話　6.その他(　　　　　　　　　　)

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

●応募方法は70ページを見てね

郵便はがき

102-□□

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
㊗PCエンジン編集部
「さまよえる白銀宮⑫」係行

おたよりコーナー

おそれいりますが
切手をおはり
ください。

MAIL RPG
新企画第2弾

さまよえる白銀宮

プラチナムパレス

第1回
白銀宮の出現

圧倒的人気を博した前作『水晶の王者』と同じスタッフでキミにお届けする、ユルセルームシリーズ第2弾！ 前作以上に参加しやすくなったぞ。



左のハガキを使って応募しよう！

シナリオ／小泉雅也
イラスト／中村博文

第1回 白銀宮の出現

白銀宮が湖をわたる――ギヌルオンが立ち、ラミアン・ラーも行動を開始した!

第1章

白銀宮の伝承

はるかなる幻想の異郷ユルセルーム。その地で生じるさまざまな事象には人智をはるかにしのぐものが少なくない。それらの事象は人びとの心に未明の謎と神秘とを強く印象づけてきた。これから述べようとする「さまよえる白銀宮」にまつわる伝承も、いまだに明らかならざる多くのことがらを含んでいる。

これから、この未明の伝承に取り組もうと志すものは誰であれ、伝承にまつわるすべての事象が明らかにできると考えるのをやめなければならない。謎を謎のままに残し神秘を神秘のままに認めることを学ばなければならない。

そののち、なお、あきらめることなく真剣に真実を追いもとめつづけることができたなら、真相はおのずと明らかとなるであろう。それはなにより、真剣に取り組むものの心のなかに静かに、ひそかに花開くことだろう。

ユルセルーム大陸中部、ノスラムス連山を故郷とするドワーフの旅商たちが、連山の西方に広がるヴァロン砂漠に蜃気楼のごとく出現する巨大な宮殿について語るようになったのは、いつ頃からだろうか。その正確な年代を知るものは誰もいない。

旅商たちの移動とともにその噂は各地に広まっていった。昼間、強い日差しのもとで遠くからながめると、あたかも銀かプラチナのように白い輝きを放って見えることから、誰呼ぶともなく「白銀宮」という呼び名で通るようになっていた。

白銀宮が、砂漠でときどき見られる蜃気楼と同じものなら、ここまで人びとの関心をひいて各地に伝えられることもなかっただろう。蜃気楼は、それが起こることは神秘なのだが、目に見えている蜃気楼そのものは幻にしかすぎない。それは実体のともなわない幻影である。一方、白銀宮には確固とした実体がある――ドワーフたちはそう主張して歩いたのだが、実際に白銀宮まで行き着いたものもいなければ、間近で確かめたものもいなかった。しかしながら、白銀宮の見えかたは蜃気楼とは明らかに違っており、見るものに確実な手ごたえを、実体感をあたえることができた。それほどまでに遠方から望む白銀宮の白い輝きは強烈だった。

ドワーフたちの語るところによれば、数日間同じところに見えた白銀宮が一夜にして消失し、数日して別な場所に出現するということをひと月半ほどくり返し、ひと月近く見かけなかったのがまた出現と消失をくり返すようになって、半月ほどしてまったく現れなくなったのだという。

もちろん白銀宮に興味をいだいて間近まで行ってみようと試みたドワーフもいなかったわけではない。とはいえ慣れない砂漠のなかを2、3日も行くころには白銀宮はあとかたもなく消え去ってしまうのだった。運よくその姿をはっきり目にすることができるくらいまで近づいものによって、白銀宮がかなり大きな白っぽい石造りの角ばった建物であると確認された。

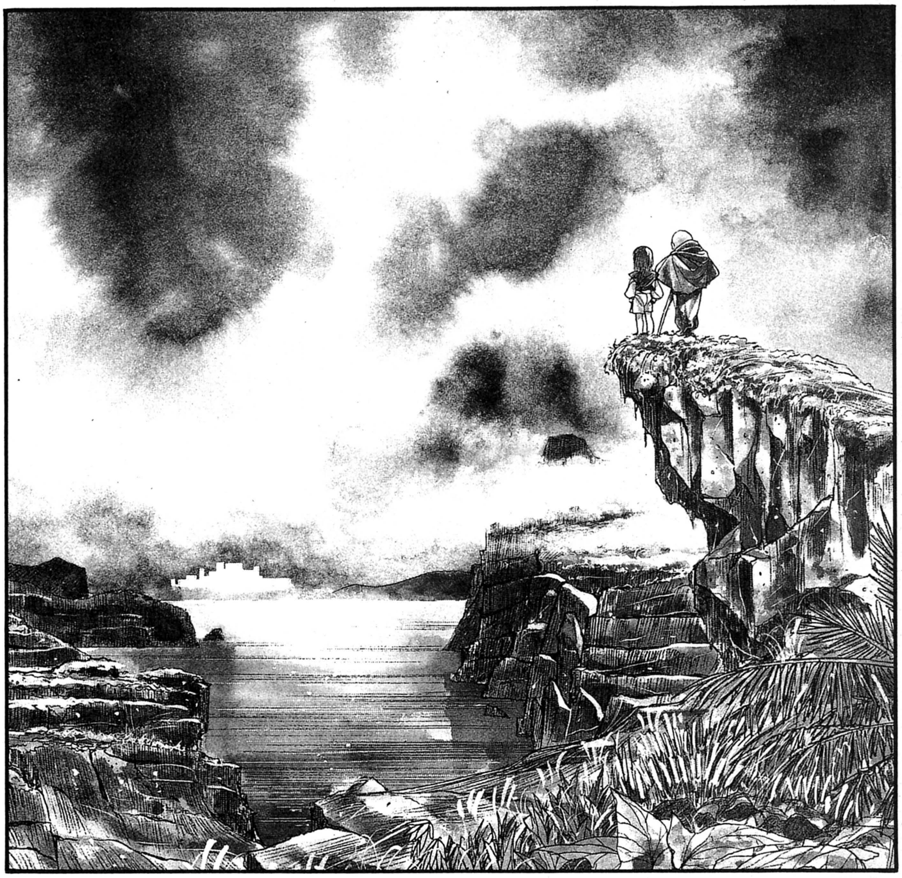
旅人や旅商の集まる各地の宿屋で、夕刻には決まって誰かが「さまよえる白銀宮」の話題を出すようになったころ、つい数か月前には実際に起きていたこととはいえ、それはノ



スラムスのドワーフたちがヴァロン砂漠で出合ったという、異郷の奇妙なできごとの過去の話になり果ててしまっていた。
しかしこの思いこみは、ある日突然、なんの前ぶれもなく打ち破られることになる。

第2章
白銀宮の出現

「じいさん！　湖に、城が浮いている！」
年のころは12、3の少年がこわしてしまいそうな勢いで扉をあけて飛びこんできた。老人は少年の混乱した気持ちをすべて吸いつくせるほどの深い落ち着きはらった眼差しを投げかけた。アバル老人はこの集落ではもちろん、近隣の集落にも知られた“音きき”だった。音ききとは、人の運命を見抜くことのできる才覚を身につけたもののことである。
アバルは少年につれられて家を出た。集落のはずれまで行くと、こちらの岸ローダニゾンと北の魔国デュラとをへだてるヒュラー湖を望むことができる。
「ほら、あれ！」
少年は右腕をあげてまっすぐに白い石造りの巨大な建造物を示した。アバルはうむと小さくうなって、まさに湖の上に浮いているとしか思えない石の塊を見つめた。
「白い、強い輝きを放っておる。しかしこれは……白の神イーヴォがめざす調和の輝きともちがっておる」
「なんなの？」
「わからん」
「だいじょうぶ？」
「邪悪ではない。とはいえ調和に寄与するとも思えん。どのようにして現れた？」
「気がついたらあったんだ。なんの音もしなかったし、大きな風も吹かなかった。水音もしなかったよ」
アバルはじっと見つめつづけた。そして、
「ウクロよ、イムルはもどっておるか？」
「兄きなら昨日、ロードンの街から帰ってきたばかりだ。今日はうちで休んでる」
「そうか、それはよかった」
アベルはウクロ少年を先に歩かせて彼の家に向かった。
「イムルが街でドワーフの旅商から聞いてきた話を知っとるか？」
アバルは先を行くウクロの背中に声をかけた。少年はちらりとふり向いて、
「ドワーフの話って？」と聞き返した。
「ヴァロン砂漠に現れたり消えたりする白い建物の話じゃ」
「さまよえる白銀宮の話だね！」
ウクロは元気のいい声をあげた。
「でも、あの白銀宮はヴァロンの砂漠にしか現れないんじゃなかったっけ」
「あの話ではそうじゃった。しかし今では状況が変わった。現にああしてヒュラーの湖面の上に出現しておる」
「でも……」
ウクロは何かなっとくがいかないらしい。
「ウクロよ、昔話をあなどってはならんぞ。昔話はいつでも現実としてよみがえることができる。昔話に語られていることは、どれほど恐ろしいことであろうと、どれほど奇妙なことであろうと、ありえないほどの幸運であろうと、それらはすべて現実に起こりうることなのじゃ。よいか。ましてや、さまよえる白銀宮がヴァロン砂漠に現れておったのは、わずかに半年ほど前のことじゃ」
ウクロはしばらく黙ってしまった。間もなく彼の家が見えてきて、母親が庭先で洗濯をしているのも見えてきた。



「それじゃ、じいさん、さまよえる白銀宮の話に、新しい章がつけ加わるんだね」
「うむ、そういうことじゃ」
アバルは少年と肩をならべて歩きはじめた。
「つづきというより、おそらくこれからが本当のはじまりじゃ……」

このヒュラー湖での出現を皮切りに、ユルセルーム各地で「白銀宮」が目撃されるようになった。アウロンの浜道から西方の海上で、ラムザスの草原で、旧エンダルノウムを望む荒野で。各地での出現期間は長いときで3日、ところによっては夜明けのあとに出現して、日没までには消えてしまったともいう。ヴァロン砂漠にばかり現れていたころよりも出現している期間が明らかに短くなっていた。いろいろな話を総合してみると、白銀宮が消失している期間は2日から20日くらいで、かなりばらつきのあることがわかる。
ここまでくると、白銀宮に強く好奇心をそそられるものもたくさん現れるはずである。そのなかにいたのが、黒の神デュールに仕える女魔法使いラミアン・ラーと、白の神イーヴォの一派を自称する旅の魔法使いフォート・ギヌルオンである。



第3章

ラミアン・ラー

「エルマ、エルマ、薄荷精の入った薬湯を」
　ラミアン・ラーの呼ぶ声を聞きつけて、エルマは主人の居間にかけつけた。どんな小さなことでも、この女主人の機嫌をそこねてしまったらあとが大変である。
　夕食の塩加減がまずかったり、湯浴みの湯加減がほんの少し熱かったりしただけで、ネズミやトカゲにされてしまった使用人の話は数限りない。エルマ自身も、ラミアン・ラーの館に来てまだ間もないころ、女主人と初めて、廊下の曲がり角でばったりはち合わせしてしまい、おどろきと緊張で何もできず、ただただ突っ立っていた。彼女はエルマのその態度を見とがめて、三日三晩、石のなかに封じ込めたということもあった。
「エルマの薄荷精入り薬湯はいつも変わらない味だ」
　そう言いながら女主人はエルマに笑顔を向けた。いつものラミアン・ラーの笑顔。エルマもいつもと同じように感謝の意を示した。
「ありがとうございます」
　ラミアンはもうひと口、薬湯を口にふくんだ。外見はまだ二十にもならない。しかし、その闇とまったく同質の黒さをたたえた瞳を向けられて、彼女を小娘とあなどれるものは誰もいないだろう。黒い長い髪とあわせて、その瞳は、ラミアン・ラーが全身にまとう深い闇の気配を最も強く主張していた。
　エルマはときどき思うことがあった。この女主人はいくつになるのだろう、と。外見がどれほど若くとも、100歳をはるかに超える老魔法使いなのかもしれないのだから。
「使いのものたちは誰かもどったか」
「いいえ、まだ誰も」
　突然、問いを発したかと思うと、また黙って薬湯を口に運びつづけた。
「エルマ、白銀宮は今度、いつ、どこに現れると思う」
「は？」
　エルマは女主人の意図がわからず、思わず相手の顔を見てしまった。そこにはあらゆるものを飲みつくしてしまいそうな闇をたたえたふたつの瞳があり、いつになく辛抱づよく答えが返されるのを待っていた。ここで答えられなければ……エルマの心に強い恐怖がこみあげてきているのだが、いい加減に答えるわけにもいかず、正直に言うしかなかった。
「わたしにはわかりません」
「そうか、そうだろう」
　ため息こそつかなかったけれども、まさにため息まじりといった感じにラミアンは言った。それからゆっくりと薬湯を飲み干した。
　盆をさげようと身をかがめたエルマにもう一度質問を投げかけた。
「あの白銀宮とはなんだろう。どうしたらあいつを捉えることができる」
「ラーさまにもおわかりにならないことは、わたしなどにはとてもわかりかねます」
　エルマは一瞬どきりとした。射すような視線が投げかけられたのがわかった。
「そうだ。おまえの言うとおり、今のわたしにはわからない」
「おゆるしください！」
　エルマは床にひれ伏した。
「かまわない。それが事実だ。ならばわからずともよい。わかる必要などないのだ。とはいえ、あのように出たり引っこんだりされては目障りだ。なんとしても捉えて、そう、黒の神デュールへの捧げものにしようではないか。さあ、立て」
　ラミアンはエルマに手を差しのべた。
「おまえはいつもと同じ薄荷精入りの薬湯をつくっていればいい」
　顔をあげたエルマが見たのは、闇というよりもはや邪悪さにまで高まった氷のような笑顔だった。
　居間をさがるとき、視界のすみで、おととい届けられたばかりの南西諸島産の珍鳥モモイロイナナキハシマガリが無残にも赤黒まだらの大きなカタツムリに変貌させられていくのが見えた。

第4章

フォート・ギヌルオン

「兄き、ちょっと休みましょう」
　背中ごしに弱々しげな泣きごとを聞かされて、フォート・ギヌルオンは立ち止まった。肩をすくめてオファトにふりかえる。
「野宿がイヤだと言ったのはおまえだ。冗談ぬきで日が暮れるぞ」
　オファトも肩をすくめた。
「それから――」
　ギヌルオンはにやにやと笑って、
「兄きじゃなくて、師匠だろ！」
　と言いきった。それから、いかにもおかしそうに声をあげて笑い出す。彼のこの態度に出くわすとオファトはいつもはずかしくなる。ナーハンの場末のいかがわしげな酒場で、命の奪いあいになりそうだったケンカを魔法で一瞬にして仲裁するのを目撃してから、オファトは完全にギヌルオンに心酔しきっていた。何日もつけ回したあげくにようやく伝えられたのが、「兄き、師匠になってください」という台詞だった。そのときにもギヌルオンはいかにもおかしそうに笑いながら「師匠という柄でもないが、そんなに言うのなら師匠になってやろう」と答えたのだった。
「あと少しだ。がんばるぞ」
　そう言うとギヌルオンは歩きはじめた。し

かたなくオファトはあとに従う。

フォート・ギヌルオン。見たところ23、4の青年だが、かなり熟達した魔法使いである。魔法使いとはいっても各地を旅して回っているだけに、けっして学究肌の弱々しさは感じさせない。長剣こそ持ってはいないが、見ようによっては修業中の剣士にも見える。確かに師匠という柄ではないかもしれない。

「ほら見ろ、エスティファの湖が見えてきたぞ。あと少しだ」

「兄き……や、あの……」

「いいから、さっさと言え」

あいかわらず楽しそうににやにやしている。

「あの、エスティファの湖はいつできたんでしたっけ」

「四王国時代と今とのあいだに横たわる、忘却の大暗黒期のさなかだったと信じられている。四王国時代、エスティファはセリルとシリネラという2つの湖だった。その2つの湖のあいだを王の道が通い、今では海底に消えてしまったフェリアの街があった」

ギヌルオンが立ち止まった。オファトも並んで立ち止まった。

「来たぞ」

エスティファの湖上に白い光が輝きはじめ、それはやがて確固とした形を明らかにした。横幅は70mほど、高さが30mほどだろうか、かなり巨大な石造りの建造物である。いくつもの角ばった塔が見える。

なんとその建造物は湖上をゆっくりとすべり、湖畔まで移動してそこで停止した。近づくにつれ、石造りの壁面は白い輝きを減じ、やがてありふれた白っぽい石にまでなりさがった。磨きあげられた大理石の半分も白くない。――ここまで近づいては「白銀宮」などという呼称がおおげさに感じられてしまう。

「なんてでかいんだ……」

「これはユルセルームのいかなる建築様式にも合致しない建物だ」

「どうします？　入るんですか？」

オファトはおずおずとたずねた。

「いや、人を集めよう。白銀宮に対するには何ごとも、多すぎもせず少なすぎもしないことが必要だ。2人はあまりに少なすぎる」

「多すぎも少なすぎもしない人数って？」

「集めてみればおのずと明らかになる。まずは集めなければ。暦法学者アスマ・インジークの方位学の話はまだしていなかったな。インジークは東西南北といった4を基本とする空間的な方位に対して、円周を7等分する精神的な方位を提唱した。それは空間と心の両方に対応しているとされ、多くの人を集めれば、1人ひとりは各自の心に応じた方位を選び、全体としてはその状況に最も適した1つの方位が選びだされるという。この場合は多すぎもせず少なすぎもしない方位を選べばいいことになる」

「その方位の方向に白銀宮への入り口があるんですね！」

オファトが元気よく言った。

「そのとおりだ。街にもどろう」

「でも……白銀宮は数日たてばまたどこかに行ってしまいます」

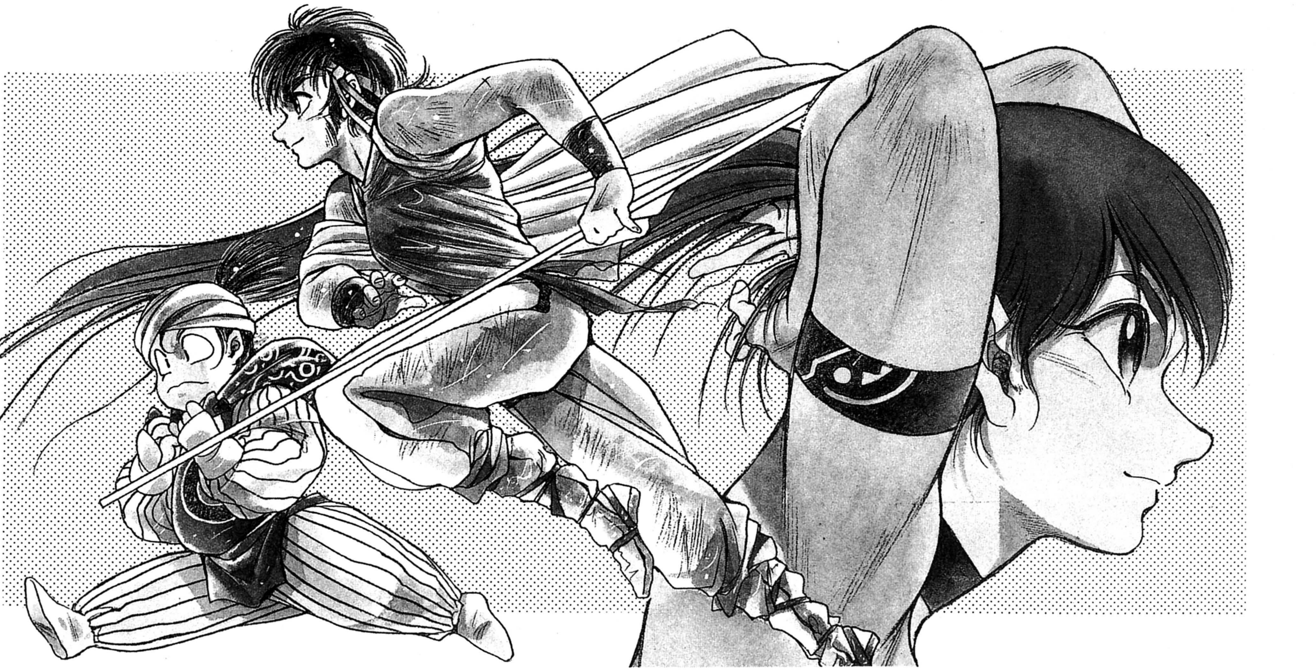
「そうかな」

ギヌルオンはやさしい笑顔をオファトに向けた。「白銀宮はわれわれによって捉えられた。われわれは白銀宮についてその正体を明らかにし、ユルセルームの調和に仕えるものとして今のような調和を脅かしている状況をたださなければいけない。オファト、これは大事なことだ。真に求められるものは必ず実現する。われわれが人を集めるまで白銀宮のありかが明らかなことが必要とされるなら、それは明らかでありつづけるだろう」

ギヌルオンは自分の信仰をはっきりと述べることはしなかった。「ユルセルームの調和に仕える」という表現で、白の調和の神イーヴォへの衷心をのぞかせてはいるが、一方で衣服には白と紫を配しており、魔法使いらしく紫の知の神ザリへの信仰もあるようだった。――唯一の神への信仰を深めるのは宗教家くらいで、ふつうのものがいろいろな神に想いを託していることを思えばありふれたことではある。オファトがギヌルオンのまねをして紫の小切れを身につけているのを見つけると、ギヌルオンは笑ってからかうのだった。

街にもどると、使いのフェアリーを雇ったり、各地の知り合いの魔法使いに伝書鳩を送ったりとかなり忙しくなった。

白銀宮出現にともなうこのあわただしい動きを、もちろんラミアン・ラーが見逃すはずはなかった。彼女も白銀宮に接近すべく行動を開始した。　（つづく）



参加のしかた

読者参加メイルRPG『さまよえる白銀宮』、いよいよのスタートです。

前回の『水晶の王者』と同じく、ユルセルーム世界を舞台としていますが、シナリオの内容やシステムは、前回とはだいぶ変わっています。装いを新たにしての再スタートです。

今回はじめて参加してくれる人はもちろん、『水晶の王者』から参加してくれている人も、このあとの説明をよく読んで、参加の方法を間違えないようにしてくださいね。

『さまよえる白銀宮』に参加するには、はるかなる幻想の異世界「ユルセルーム」に突入して、あなたの分身となって活躍するキャラクターをつくらなければなりません。といっても種族と名まえを決めるだけです。

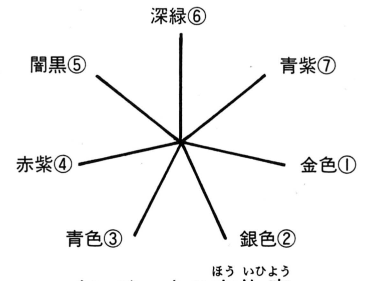
種族は下の表にある6つのなかから選んでください。選ぶときの注意は、ユルセルームにたくさん住んでいる種族ほど、分身として選ばれやすいということです。

つまり、あなたが「半妖精」になりたいと思って選んでも、ユルセルームにいる半妖精の数は非常に少ないので、あなたのキャラクターがあなたの分身として採用される可能性は低くなってしまうのです。一方、「人間」を選べば、住んでいる数が多いので、採用される可能性は高くなります（それでも100%というわけではありません）。

種族を選ぶにあたってもう１つ重要なことは、自分のキャラクターを「戦士」として成長させるのか、「魔法使い」として成長させるのか、ということです。戦士にしたければ体力面を、魔法使いならば精神面を重視すればいいでしょう（妖精だけは最初からレベル１の魔法使いです）。

次にキャラクターの名まえですが、カタカナで９文字以内、名まえの区切りの「・」も１文字に数えてあれば、どのようなものでもかまいません。でも、シナリオの雰囲気によくあった名まえで、ほかのマンガや小説などから借りてくる名まえはやめようね。

キャラクターとして決めなければいけないのは、種族と名まえだけ。あとはキャラクターの行動の方針や内容に関係した選択肢になります。



インジークの方位表

「種族」の次は「サイド」です。これはキャラクターが、調和を重んじる白のイーヴォ派の「フォート・ギヌルオン」側につくか、それとも変革を重んじる黒のデュール派の「ラミアン・ラー」側につくかです。ストーリーをよく読んで、好きなほうに決めてください。この選択肢には人数制限のようなものはありません。

次は「方位」です。この方位については、今回、ストーリーのなかで説明してありますが、その内容はゲームには関係ありません。ようするに、選んだ人数の多い順に「方位」

種族一覧表



小人 身長70センチ前後。人間より体力的にやや劣る。その姿は各地で見かけることができる。

ドワーフ 身長1メートル前後。体力面で人間をしのいでいる。山に住み、小人ほどは見かけない。

半妖精 人間と妖精のあいだに生まれ、きわめて少ない。体力、精神とも中間的な特徴をもつ。

妖精 魔法的な種族で体力面は弱い。静かな土地を好み、人里で見かけることはほとんどない。

人間 体力的にも精神的にもバランスのとれた種族。ユルセルームで一番ありふれた種族でもある。

半鬼 人間と鬼族の混血。数は少なくないが分身としては選びにくい。体力だけが取り柄。

に順位をつけて、第4位にあたる方位を選んだキャラクターが「白銀宮」のなかに入れるということです。

前もって準備された正解があるわけではありませんが、みなさんの選び具合によって、「方位」に1つの正解が決まることになります。「種族」のふるいをくぐりぬけ、正解の「方位」を選ぶことのできたキャラクターだけが、「白銀宮」のなかに入れて、いよいよ行動がとれるようになります。

さて、選べる行動は「今月の行動の選択肢」に書かれている1番から9番まででです。

行動を選ぶにあたっては、まずその行動がキャラクターのサイドにふさわしいかどうかを注意してください。行動の内容がサイドと合わなければ、行動に成功しても経験点を得られず、キャラクターは成長できません。

もう1つのポイントは、キャラクターを「戦士」として成長させるか、「魔法使い」として成長させるか、です。戦士に成長させたいなら体力型の行動を、魔法使いなら精神型の行動を選んでください。

体力型と精神型の行動は同時に選んでもかまいません。経験点が体力と精神力に分散されて成長は遅れるのですが、戦士であると同時に魔法使いとしても経験をつめば、「ヒーロー」の称号や、最上級の「ロード」の称号が得られます。

行動は3つまで選べますが、特定の行動に、特にエネルギーを注ぎたい場合は、同じ行動選択肢の番号を2つ、あるいは3つ記入してもかまいません。行動の結果として得られる経験点は1つだけ選んだ場合と変わりませんが、成功率が上昇します（2つなら1.41倍、3つなら1.73倍）。

行動が成功して経験点がとれるかとれないかにかかわらず、種族の関門をくぐりぬけ、正解の方位を選んで「白銀宮」のなかに入ることができたキャラクターはすべて、登録されて誌上で発表されます。3つ選んだ行動のどれも成功していなくて、経験点が0点の場合もあります。

一度登録されたキャラクターは、種族による関門を通らずに、すぐに方位を判定します。ただし、行動選択肢の判定に進むには、方位は正解でなくてはいけません。

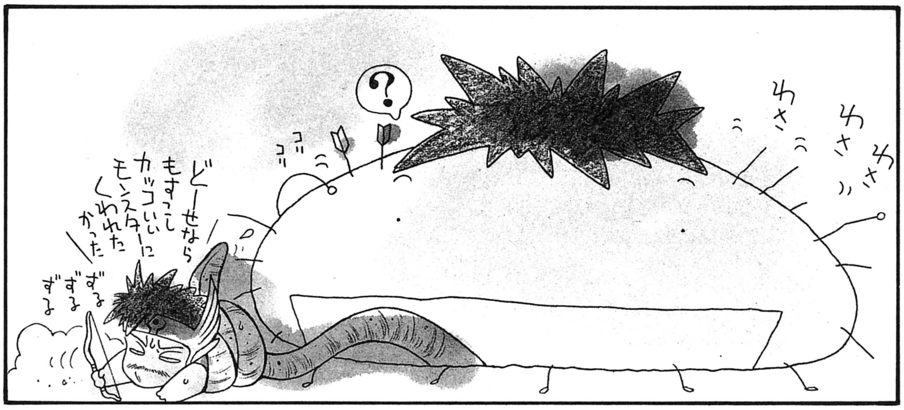
暗証記号は登録されたキャラクターをあなただけが動かせるようにするためのものです。AからZまでのなかから選んで、忘れないようにメモしておくようにしてください。せっかくキャラクターが登録されても、暗証記号が正しくなければ、経験点を累積してキャラクターを成長させることができません。

登録後、キャラクターの種族と名まえ、暗証記号を変えることはできませんが、サイドと方位、3つの行動選択肢は自由に変えてかまいません。

また、経験点0で登録された場合、次の回の行動のあと、まだ経験点が0点ならば、登録は抹消されます。さらに、経験点を持っていても、戦闘をはじめとする危険な行動に失敗した場合には、死亡による登録抹消もあり得るので、十分注意してください。

行動の選択肢　白銀宮のなかに入ることができたら……

1.周囲を慎重に観察し、ワナなどに注意しながら地図を書きながら探索する。（精）
2.危険を感じないかぎり、先に進み、行きつくことのできる一番奥を目指す。（体）
3.分かれ道に出合ったら、直感を頼りに道を選び、適当なところまで行く。（精）
4.勝ちめのありそうな、出会ったすべての生き物に攻撃をかける。（体）
5.勝ちめのありそうな、出会った知性のなさそうな生き物には攻撃をかける。（体）
6.悪意のありそうな、出会ったすべての生き物に攻撃をかける。（体）
7.出会った悪意のなさそうな言葉を持つ種族にコミュニケーションを試みる。（精）
8.心に浮かぶ魔法的なイメージを記憶しながら、慎重に先へ進む。（精）
9.白銀宮の支配者と思われる存在を見つけるべく努力する。（？）



説明を読んだだけではわかりにくいかもしれませんが、折り込みの参加ハガキを左の記入例を見ながら、空欄を埋めてみてください。ほら、案外かんたんでしょ？　あとは41円切手を貼ってポストに入れるだけ。

今回のしめきりは11月15日必着。遅れないように気をつけてください。

メイルRPG『さまよえる白銀宮』参加ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

種族	サイド	方位	行動①	行動②	行動③	暗証記号	登録番号		
3	2	4	5	5	7	P			

キャラクターの名まえ（「・」も1文字にかぞえる）

ピ ッ ポ ・ デ ル ワ ー　（男・女）

●種　族：1.人間　2.小人　3.ドワーフ　4.妖精　5.半妖精　6.半鬼
●サイド：1.フォート・ギヌルオン　2.ラミアン・ラー
●方　位：1.金色　2.銀色　3.青色　4.赤紫　5.闇黒　6.深緑　7.青紫
●行動の選択肢：71ページを参照してください。
●暗証記号：A～Zのアルファベット（忘れないようにメモしよう！）
●登録番号：自分のキャラクターが登録されたら、種族に0を記入し、登録表の3ケタ数字を記入します。登録されていなければ空欄で。

氏名	山田野かかし	ペンネーム	
住所	〒999 田舎野町田中1－2－3		
性別	男・女	職業（学校名）	田舎野高校
年齢・学年	18歳高3年		

水晶球通信



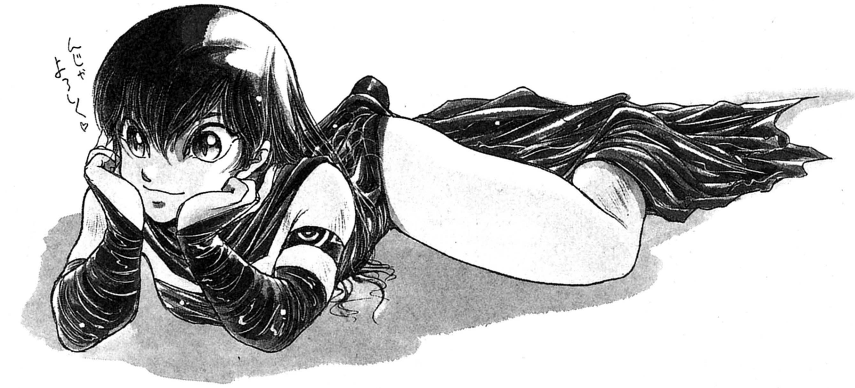
★いよいよ待望の（ほんとに待望してくれてたかなぁ、ちょっと心配だけど）ファンタジー・メイルRPG『さまよえる白銀宮』の開幕です。今回は1か月おきに『トワイライト・ハンター！』と交代なので、前回のように2つの世界とかヤヤコシイ設定はありません。1つの舞台の上で、2つのサイドに分かれてストーリーが展開します。前回ほどむずかしくないと思うので、もっとたくさんの方が参加してくれるハズと信じています。

★ええ、質問が出る前に結論を言っておきます。「白銀」と書いて、「プラチナム」と読ませることに疑問をもたれた読者の方もいらっしゃると思います。プラチナム（プラチナ）は、ふつう漢字で「白金」と書きます。
★で、「白銀宮」は「白銀に輝いて見える」ところからきていて、「プラチナムパレス」はドワーフたちが「プラチナの宮殿」と呼んでいたところからきています。つまり、見えかたと呼びかたを同時に表現しようという画期的な表現なんですね（凝りすぎだって話もあるけど）。

★参加のしかたを読んで気づいてくれたと思いますが、今回、キャラクターの登録に順位はつけません。ほかの登録キャラクターとの順位競争よりも、自分のキャラクターを育てるということに重きをおいてみました。
★キャラクターは「戦士」か「魔法使い」に育てることができます。両方についての能力を高めれば、「ヒーロー」や、最上級の「ロード」にもなれる可能性があります（たぶんシナリオ終了までにロードは出ないと思うけど、システムは用意してあります）。
★最後のプレゼントは、順位がないわけですから、登録されたキャラクター全員のなかから抽選で選ばせてもらいます。プレゼントの内容は、まだ検討中です。

★そうだ、種族を選ぶときのヒントを1つ。半妖精は非常に少ない種族なので、なかなか選ばれないんですが、もう1つ条件が加わります。もし、全参加者のうちたった1人のキャラクターだけが半妖精を選んでいたなら、そのキャラクターは種族の関門を自動的に突破できます（このあと方位の関門をクリアしなければダメだけど）。
★これと逆のことも起こります。人間は種族としての選ばれる可能性は高いですが、参加者が無難なところをねらって人間ばかりを選んできたなら、希望者が増えれば増えるほど実際に選ばれる可能性は低くなってしまうわけです。
★つまり、ある種族について希望者が少なければ少ないほど選ばれる可能性は高くなります。種族の関門だけについてだけ考えれば、選ばれる確率が100%ということもありえるわけです。

★いろいろと書きましたが、とにかくたくさんの方の参加をお待ちしております。それから、参加ハガキの表にお便りを書いてもらえれば、このコーナーで紹介しますので、ドシドシ参加してくださいね。
★ではまた次回、お会いしましょう！



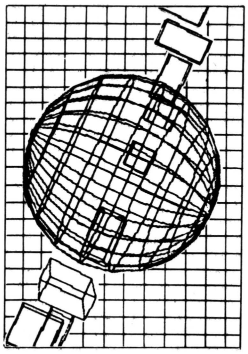
次回『さまよえる白銀宮（プラチナムパレス）』
第2回「白銀宮の探索」—白銀宮の内部に突入だ！—



来月号は 学園ミステリー『黄昏狩人（トワイライト・ハンター！）』
第2回「失われた街」桃園高校に迫る"影"の正体は!?

CYBER KNIGHT

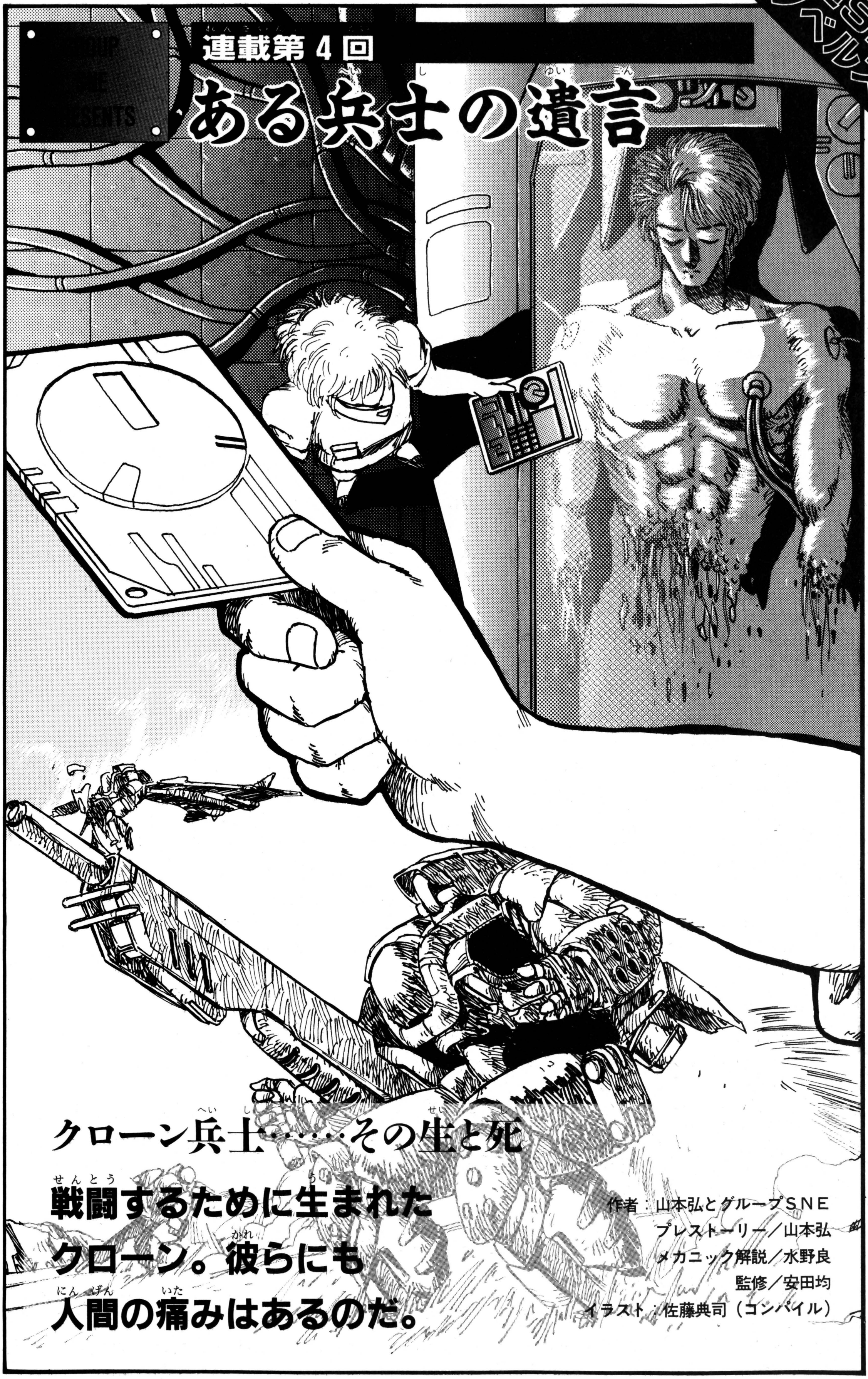
［サイバーナイト］



GROUP SNE PRESENTS

連載第4回

ある兵士の遺言



クローン兵士……その生と死

戦闘するために生まれたクローン。彼らにも人間の痛みはあるのだ。

作者：山本弘とグループSNE
プレストーリー／山本弘
メカニック解説／水野良
監修／安田均
イラスト：佐藤典司（コンパイル）

シャムランティエの砂漠に倒れていた
ヴィンド＝１のバトル・モジュール。
ＧＲ社の〈ガーンズバック〉。



発見されたディスク

以下のメッセージは、激戦の続くシャムランティエ（ADS6914A第４惑星）の砂漠地帯で発見されたバトル・モジュールの残骸から回収した、コンバット・レコーダーの磁気ディスクに録音されていたものである。死を前にした兵士の、なまなましい声が聞こえる。

“あんたがどこのだれか、おれは知らない。敵なのか味方なのか……どうでもいいことだ。あんたがこれを聞いている時、おれはもう死んでいるだろうから。

別にだれかに何かを聞いてほしいわけでもない。ひとりきりだし、死ぬまでだいぶかかりそうなんで、何かしゃべってないと間がもたないってだけさ。

敵のプラズマ・ビームが、おれのモジュールのバックパックをつらぬいたらしい。爆発はしなかったものの、動力ケーブルが切断されて、砂の中に倒れてしまった。

モジュールのことを「装甲服」なんて呼ぶやつがいるが、１トンもある金属の服がどこにあるものか。動力が切れたら、自力では立ち上がることはもちろん、寝返りをうつことすらできやしない。

通信機は壊れた。ふつうなら非常用の脱出装置が作動して、ハッチを吹き飛ばしてくれるんだが、それも働かない。おれは金属の棺桶に閉じこめられているわけだ。

もう何時間も、自分の息と、アーマーの外からかすかにもれてくる風の音のほかは、何も耳にしていない。爆発音も、砲声も、キャタピラの音もしない。

戦闘は終わったらしいが、どちらが勝ったのだろう……どっちにしても、今のおれとは関係のない話だが。

幸い……と言っていいのかどうか、非常用の酸素はたっぷりある。だが、アンダーウェアの冷却水循環システムが止まってしまい、モジュールの中はどんどん暑くなっている。外からは太陽の光、内からはおれ自身の体温で熱せられているんだ。じきにサウナのような暑さになる。そうなれば１時間も生きていられないだろう。

ふしぎに心は平静だ。恐怖は感じるが、落ち着いて自分の運命を受け入れ、こうして遺言を吹きこむ余裕がある。死を前にした人間は、泣きわめいたり、放心状態になったりすると聞いていたのだが、なぜだろう？ ……もしかしたら、おれが本物の人間じゃないせいかもしれない。

おれの名はヴィンド・ベルク＝１。金のために戦う傭兵だ。今回はシャムランティエ政府に雇われて、武装ゲリラを掃討する作戦に参加した──年齢は２か月。

言い間違えたわけじゃない。おれがこの世に生まれ出たのは、たった８週間前なのだ。この肉体は20代前半の青年の肉体であり、ヴィンド・ベルクとして生きてきた24年分の記憶もあるが、それでもおれは、厳密にはヴィンド・ベルク本人じゃない。

そう、おれはヴィンド・ベルク＝１。ヴィンド・ベルク本人の遺伝子から造られたクローンなんだ。”

クローン兵士の誕生

“クローンのことは知っているかな？　人間の体から採取した遺伝子をもとにして、本人そっくりに造られた人工の生命体――いわゆるコピー人間だ。

しかし、こんなへんぴな惑星の砂漠に住んでいる人間じゃ、科学にうといかもしれないな。少しくわしく説明しよう。

昔は、クローン人間を造るには、ふつうの人間と同じように、赤ん坊の状態から長い時間をかけて育てなきゃならなかったそうだ。今では、高速細胞培養カプセルと、浮動遺伝子置換の原理によって、ほんの数日で大人のクローンを造れる。

ただ、肉体を複製しても、記憶や意識までは複製できない。生まれてくるクローンの心は、録画前のビデオ・ディスクのように、完全に白紙の状態だ。人形みたいなもので、何の役にも立たない。

そこで、本人の遺伝子を登録する時に、いっしょに本人の記憶もコピーする。記憶というのは、簡単に言えば脳の中の化学物質の配列だから、それをミューオン・ピンポイント・スキャナーで読み取って、ホログラム・ディスクに記録すればいい。スキャナーの作用を逆転させれば、ほかの脳に記憶をコピーすることもできる

もっとも、記憶を他人に移植することはできない。コンピューターのソフトが特定の機種でないと起動しないように、記憶も同じ人間の脳でしかうまく働かない。他人の記憶を注入すると、精神障害を起こすことがあるそうだ。

つまり、スキャナーで読み取った記憶は、本人の遺伝子から造ったクローンにしかコピーできないわけだ。そうすることによって、本人とまったく同じ肉体、同じ記憶を持ったクローンが誕生する。

ほとんどの星では、人間のクローンは法律で禁止されている。宗教上の問題とか、相続税の問題とか、犯罪に利用されるおそれがあるとか、理由はいろいろだ。

「優秀な人間や、偉大な人間だけをクローンで増やせばいい」っていう意見もある。しかし、だれが偉大かを判定するのは、いったいだれなんだ？　自分を偉大だと思いこんでるバカな政治家が、自分のクローンをうじゃうじゃ増やしたりしたら、世の中はめちゃくちゃになっちまう。

自分で言うのもなんだが、クローンなんてものは邪道だ。いろんな人間が次々に生まれてくるから、世の中は進歩するんだ。アインシュタインが２人いたって、２倍進歩するわけじゃない。相対性理論を２回発見してもしょうがない。そうだろ？

ただ、クローンが必要とされる職業がひとつだけある――兵士だ。

兵士を教育するには、長い時間と大金が必要だ。まともにバトル・モジュールを操作できるようになるまで、半年はかかる。

しかも、武器の扱いかたを学んだというだけでは一人前とは言えない。戦場に送り出された新米兵士の多くは、最初の数回の戦闘で死ぬと言われてる。そうやって生き残った熟練した兵士だけが、その後もしぶとく生き残り続けるんだ。

「１回の実戦は、10回のシミュレーションにまさる」「10回生き残った１人の兵士は、１回しか生き残っていない10人の兵士にまさる」……昔から軍隊で言われてることわざだが、真実だと思う。

だから、熟練した兵士が戦死することは、軍にとって大きな損失なんだ。そこで、戦闘の前にその兵士の遺伝子と記憶を記録しておき、戦死したらクローンを造ればいい、という考えが生まれた。

クローンを造るには金がかかるが、新しく10人の兵士を訓練する費用よりは安い。違法行為だから、おおっぴらにはできないが、どこの国の軍隊にもクローン兵士がいるのは、公然の秘密だ。

それなら、優秀な兵士をどんどん増やして大部隊を造ればいいんじゃないか、ってことになるが、それはうまくいかない。ある国の軍隊が、実際に１人の兵士から50人のクローンを造って部隊を編成したことがあるんだが、どっちを向いても自分と同じ顔の人間ばかりなんで、ノイローゼになって頭がおかしくなるやつが続出したそうだ。”



ゲリラ側の使用していたモジュール〈ティエン・ルン〉。製造元不明。

ヴィンドの苦悩

“6か月前、おれは――というより、おれのオリジナルのヴィンド・ベルクは、シャムランティエ政府に雇われた。その時、クローン再生用に、遺伝子と記憶を記録されることになった。

おれが覚えているのは、ベッドに横になり、頭の上にミューオン・ピンポイント・スキャナーがおおいかぶさってくるところまでだ……気がつくと、透明なカプセルの中に裸で横たわっていた。

おれを目覚めさせたのは、ニジーナ・バリスコフっていう、白い肌をした魅力的な娘だった。彼女もやっぱり傭兵だが、医師の資格を持ってるんで、軍の病院でクローン再生を担当してたんだ。

彼女はおれに、おれがヴィンド・ベルクのクローン1号であることを説明した。本物のヴィンドは4日前に戦死したんで、規則にしたがってクローンを造ったんだそうだ。

ショックだった――おれにはもちろん戦死した記憶なんてない。それどころか、スキャナーにかかってから戦死するまでの4か月間の記憶も、すっぽり抜けている。ホログラム・ディスクには、スキャナーにかかるまでの記憶しか入ってないんだから、当然だが。

決定的だったのは、自分の顔を鏡で見た時だった。おれは子供の頃に木から落ちて、頬を5針も縫う大けがをした。その傷が大人になっても残ってたんだが、ドラマに出てくる海賊みたいでかっこよくて、自分では気にいってたんだ。

しかし、鏡の中のおれの顔には、傷ひとつなかった――クローンは傷までは再生しないんだ。

しばらく、おれはおちこんでいた。いくら同じ肉体、同じ記憶を持っていても、おれはやっぱりヴィンド・ベルク本人じゃない。ニセモノなんだ……考えれば考えるほど、いやな気分になって、一時はノイローゼみたいになってしまった。

おれをなぐさめてくれたのがニジーナだった。何度も会って、いろいろと話し合ううちに、おれたちはいつしか愛し合うようになっていった……。

おれはこの世にたった8週間しか生きなかった。しかし、充実した8週間だったと思う。おれのそばには、いつもニジーナがいたからだ。

しかし、おれの愛したニジーナはもういない……昨日の真夜中、ゲリラのロケット砲攻撃で、建物の下敷きになって死んだ。

彼女も6か月前にクローンの登録をしていたはずだから、きっと再生されるだろう――しかし、それはおれの知っているニジーナじゃない。新しく生まれてくるクローン1号、ニジーナ＝1は、おれのことを覚えてなんかいないだろう。

ニジーナと同じ顔をした別人――そんな女と顔を合わせたくはない。だからこの世に未練はない……。

……だいぶ温度が上がってきた。頭がもうろうとなってきている。しゃべり続けるのがつらい。もうあまり長くなさそうだ。

あの世とやらが、もしあるのなら、そこでニジーナともう一度会えるだろうか？　きっと、本物のヴィンド・ベルクもいるに違いない。ぜひ話してみたいもんだ……。

でも、クローンの魂も天国に行けるんだろうか？　クローンだけの天国があって、永遠にニジーナと離れていなけりゃならないんだろうか？　いや、そもそもクローンに魂なんてあるんだろうか……？

ああ、神様、ニセモノのおれですが、どうか本物の天国にお導きください……。”



ヴィンド＝1の目覚め。
ニジーナとの出会い。

マカリスターのインタビュー

私はディスク・プレイヤーのスイッチを切った。そこから先には、熱に浮かされたうわごとばかりで、意味のあることは何も録音されていなかったからだ。

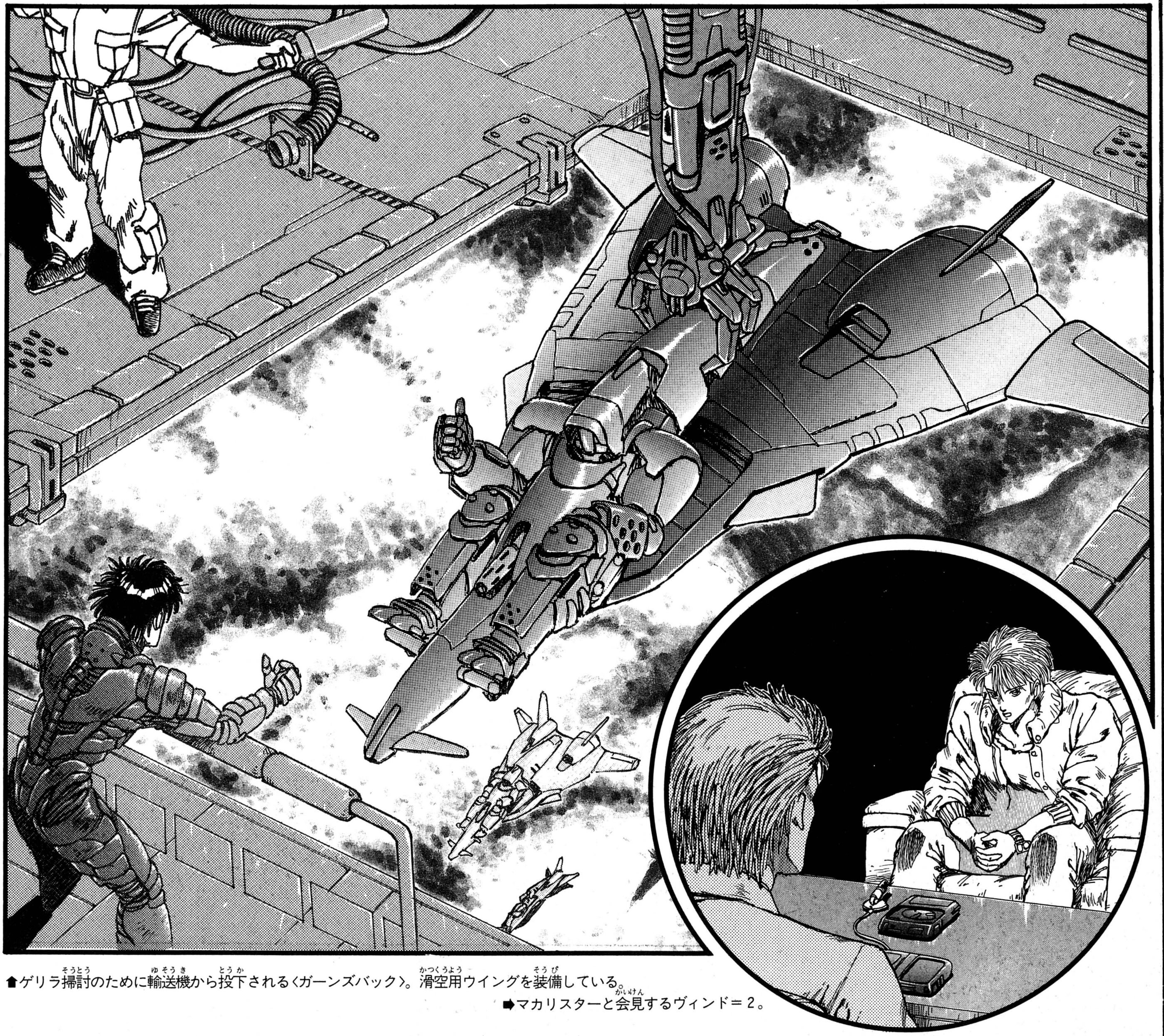
私の目の前にすわっていた長身の青年は、録音を聞き終えても、しばらく無言だった。腕を組んでじっと何か考えこんでいたが、やがて、ぼそりと言った。

「……あんた、罪な人だね、マカリスターさん。おれにこれを聞かせるなんて」

「すみません。ジャーナリストとして、どうしても興味があったからですよ。あなたの声に間違いありませんね？」

「ああ、確かにおれだ。まったく気味が悪いぜ」

青年はヴィンド・ベルク＝2――ヴィンド・ベルクの2番目のクローンだった。シャムランティエの砂漠の戦いで、ヴィンド＝1の戦死が確認された後、再生されたのだ。



⬆ゲリラ掃討のために輸送機から投下される〈ガーンズバック〉。滑空用ウイングを装備している。

➡マカリスターと会見するヴィンド＝２。

「確かにおれだが……でも、まったくの他人でもある」

「どういうことです？」

「ヴィンド＝１と同じく、おれも本物のヴィンドの遺伝子と記憶から再生されたのさ。だからおれには、ヴィンド＝１としての８週間の記憶はまったくない。会ったこともない他人というわけさ」

「でも、何か共感するものがあったんじゃありませんか？」

「そうだな、思い当たる部分と、そうでない部分がある。顔に傷がないんでショックを受けたとか、悩んでノイローゼみたいになったってくだりは、おれも同じだったんでよくわかるよ」

「そうでない部分とは？」

「ニジーナのことさ。彼女は今もおれと同じ部隊にいる——正確にはニジーナ＝１だ。ヴィンド＝１が言ってるように、本人が死んですぐにクローン再生されたのさ。

　おれたちは、いつも顔を合わせてるが、どっちもまったく相手のことを意識してなんかいない。おれが再生される時に立ち合った医師は、ニジーナじゃなかったのさ。彼女の方でも、ヴィンド＝１と愛し合ったことは、ぜんぜん覚えちゃいない……。

『愛は死をも超越する』って、だれか言ってたけど、ありゃウソだな。死んでしまったら、愛はそこでおしまいなんだ」

「でも、もしかしたら２人は天国でしあわせに暮らしてるかもしれませんよ」

「アホらしい！　おれは天国なんて信じちゃいないよ！」

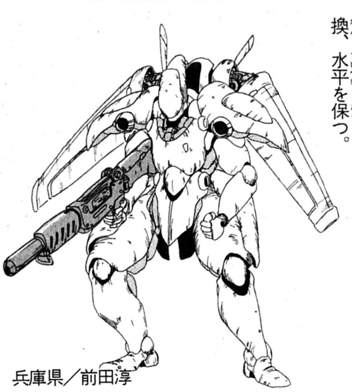
「え？　でもヴィンド＝１は……」

「そうなんだ。それでおれも驚いているのさ。おれはガチガチの無神論者のはずなのに、なんであいつは最後の最後に神に祈ったりしたんだろう？　もしかして、本物のヴィンドも、死の直前に神に祈ったんだろうか？　おれも死の直前に神に祈るんだろうか？　そこんところがどうしても、おれには理解できないのさ。あんた、どう思う？」

（つづく）

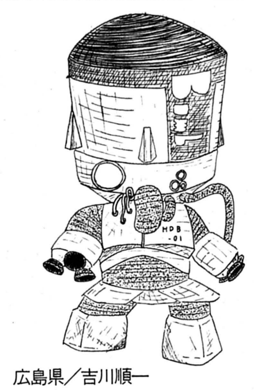
サイバーナイト オリジナルモジュール展示場

前々号で募集したオリジナル・モジュールに、応募者が殺到！　全96通（カケナシ）の中にはプロ級からギャグ級までさまざま。今回は、カッコイイやつを一挙掲載だ！



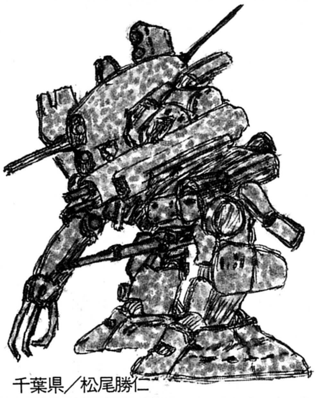
メーカー名 エルミラージュ社 製造年度 2321年 名称 飛行支援用モジュールSX―300〈ザクソン〉 機能 反重力エンジンを搭載し飛行可能。ブースターとウイングで方向転換、水平を保つ。

兵庫県／前田淳



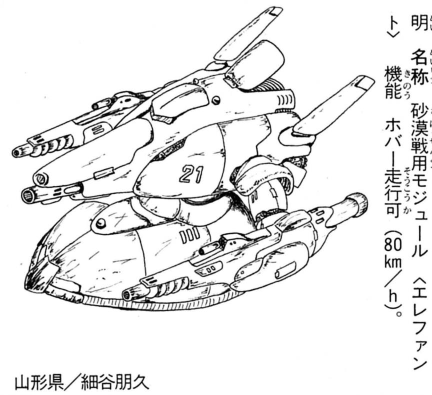
メーカー名 ジェネラル・ロボテック社 製造年度 2―44年 名称 急降下爆撃用モジュールHDB―01〈ポールヘッド〉 機能 頭部に単発ミサイル装備。両腕はロケットバーナー。

広島県／吉川順一



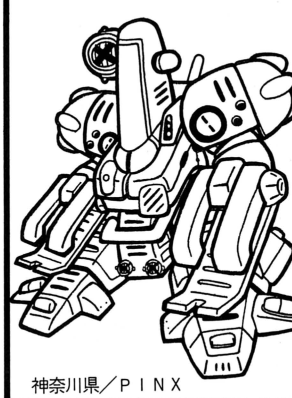
メーカー名 ミナミノーズ社 製造年度 2350年 名称 ジャングル戦用モジュールJAN―025〈ブラッディ・ランス〉 機能 足にホバーを装備し、高速歩行を可能にしている。

千葉県／松尾勝仁



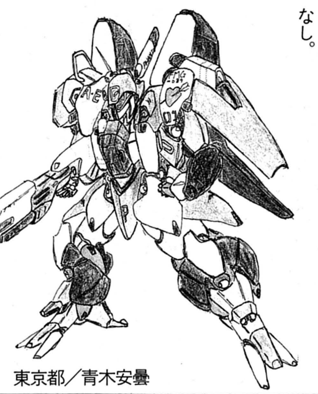
メーカー名 ニーベルンゲン社 製造年度 不明 名称 砂漠戦用モジュール〈エレファント〉 機能 ホバー走行可（80km／h）。

山形県／細谷朋久



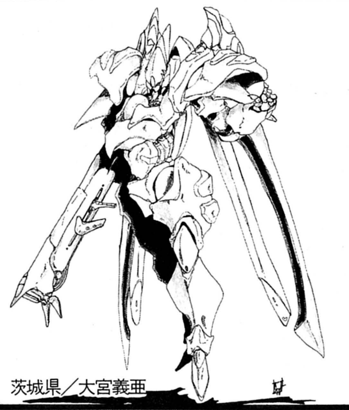
メーカー名 クラバ重工 製造年度 2352年 名称 物資運搬作業用中型モジュールCWM―07T〈ココナッツ〉

神奈川県／PINX



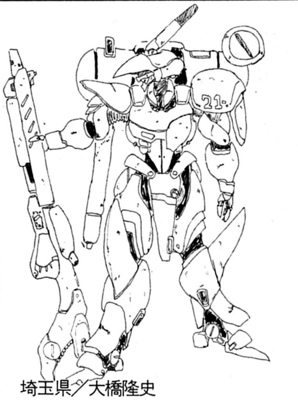
メーカー名 アルカディア・エレクトロニクス社 製造年度 不明 名称 汎用中型モジュールMG―089F〈ファントム〉 機能 次世代用の試作品的なもの。量産型のためスペシャリティなし。

東京都／青木安曇



メーカー名 ナガタ重工 製造年度 2307年 名称 空中戦用モジュールTO―19〈イカロス〉 機能 20ミリレールガン、反重力システムを搭載。

茨城県／大宮義亜



メーカー名 ヴェル・ニール社 製造年度 201―2年 名称 軽量バトル・モジュールSTS―21〈ホワイト・ナイト・ウルフ〉 機能 ニックネームは一角（イッカク）。市街戦では最強。

埼玉県／大橋隆史

おたよりを待つ

力作ぞろいのモジュール展示場だが、これぐらいオレにも書ける、と思った人はすぐにペンを持て！　メーカー名や名称はキミの自由な発想にまかせるぞ。くわしくは左らん外を見るように。賞品は粗品（！）だ。

応募方法　ハガキのウラにキミの考えたオリジナル・モジュールを描いてくれ。メーカー名・名称なども書き添えてほしい。住所・氏名・年齢などはハガキの表に書いてね。

あて先　〒102　東京都千代田区九段南4―7―16　市ケ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部　サイバーナイト　モジュール係

GM録音マニアに贈る第5回！♪♬♪

GMわっかけ最前線

GMの秋ざんす

食欲の秋、芸術の秋、運動の秋と、秋もいろいろあるけれど、このページを読んでいるキミは“GMの秋”だね！　そんなワケで今月もガトリング砲のごとくGMを紹介しよう！

ZUNTATAの逆襲！ ダライアスII

—— G.S.M.TAITO4 ——

タイトー“ズンタタ”サウンドが超大作、『ダライアスII』と『ナイトストライカー』をひっさげて帰ってきたぞ！　今回は上記の2タイトルのオリジナルサウンドと、タイトーサウンドチーム“ズンタタ”による『ダライアスII』のアレンジバージョンをGM初のCD2枚組で完全収録！　これを聞かなきゃ『ダライアスII』&『ナイトストライカー』は語れないと断言しよう！



⬆11月21日発売　PCCB—00010　¥3,200

GMでレッツシング！ ボーカルバージョン

今やGMにも歌詞がつく時代！

『ビデオゲームグラフィティ』名物(?)の“ヴォーカルバージョン”がついに1枚のCDとして登場だ！　古くは『自蒲線の女』に始まり『オーダイン』までを収録！　大声でGMを歌おうぜ！

NOW PRINTING

11月21日発売／VDRY－25023／¥2,500

G.S.M.1500シリーズ第2弾発動！

「新鮮なGMをおいしいうちに」が好評の、1500シリーズ第2弾が早くもリリース！

ドラゴンブリード



⬆10月21日発売
PCCB—00006
CD　¥1,500

少年カイアスと伝説の巨竜バハムートが邪悪に立ち向かう『ドラゴンブリード』が早くも登場！　アイレム独特の重厚なシューティングサウンドを聞け！

鮫！鮫！鮫！



⬆10月21日発売
PCCB—00007
CD　¥1,500

東亜プラン十八番の超ムズシューティング『鮫！鮫！鮫！』はゲームとCDの発売がほぼ同時期という珍しいケースで登場。ヤル前に聞くか？

ドンドコドン



⬆10月21日発売
PCCB—00008
CD　¥1,500

『フェアリーランドストーリー』の血を受けつぐコミカルアクション『ドンドコドン』。音源OPNAを使ったゴージャスかつコミカルなノリはグッド！

『テトリス』攻略ビデオついに発売！

これはもう、社会現象ともいえる『テトリス』シンドローム。『『テトリス』なくしては生きられない！』そんなテトリストたちに送る必須アイテムがコレ。『テトリス完全攻略ビデオ』！　究極のカウンターストップ、レベル99、ライン999、スコア999999がビデオになったんだからスゴイ！　スライド技や回転入れなど、独特のテクニックがこの1本にギッシリと詰まっている。さらに、2人同時プレイのバトルモードもレベル99まで収録されている。これさえ見れば、キミも明日からテトリスのプロになれる！



⬆11月21日発売　PCVP-10075　¥3,200

G.S.M.1500第3弾は11月21日発売！

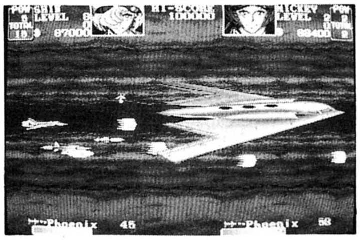
「早くて安くてナイスなGM」の1500シリーズ。次回のラインアップはコレだ！

ダートフォックス	ラフロードの興奮！　オリジナル版とアレンジ版を収録！
クラックダウン・ゲイングランド	ファンに根強い人気の2本が1つになって登場！
TETREMIX	国本佳宏氏のアレンジも収録。おサルのテーマも聞ける？

GMあらかると　早く出してくんなきゃイヤ

第1回

今回からイキナリはじまったこのコーナー、担当はGMバカこと“あるしゃるく”だ。ヨロシク！　第1回はカプコンの『エリア88』！　音色が多少貧弱な気もするが、原作のイメージを崩すことなく、それでいて渋い曲の作りには好感がもてる。だ・け・ど、面構成の都合上、1面のBGMが、1ループする前に終わってしまうのだ！　早くCDで完ペキな1面のBGMを聞きたい私なのです。ほんとに、CD化してくれないかなあ。



⬆BGMとSEのバランスが悪く特に2面では雷とショット音でBGMが聞こえないのだ。

おたよりカムカム
いくいくパラダイス

めでたく第3回めをむかえた「いくパラ」。キミもあなたもぼくも私もこぞっておたよりをくれて、もォとってもハッピー！



MACで作ったフトンに寝て、MACで作った服を着て、MACでできた家に住む、そんなMAC長者をめざそうぜ。

イボンヌ木村のコピー天国



ゼッタイに「ちん○」って呼ぶんじゃねーぞ!!

みんな、元気そーだな。ったく、たまにはカゼくらいひいてみろって。あ、そーか。バカはカゼひかないんだっけな。悲しいヤツらめ。今月もそのバカパワーで、ズビズビいくぞォ。

今月の変なヤツ 3000MAC

『ファイヤープロレスリング』

きょうは寒いので、カラダがビッグ・ザ・グレート・ブルブル

大阪府寝屋川市　B. BAMB

ワッハッハ、なーにがグレートブルブルだよっ。バカバカしいけど、でもホントに寒そーなのがオカシイ。プロレスラーが巨体をふるわせて寒がってる姿が目に浮かんで、思わず笑っちまった木村であった。なんか哀愁さえただよってるぞ。いい味出してる！

今月のおわび

こないだイボンヌから「顔も見ないで似顔絵をかくな」と電話でおこられた。なんとなく見ないでかいた方がおもしろい気がした。

ーイラストレーター



今月のイロモノ 2500MAC

『ガンヘッド』

こすって連射

群馬県安中市　ダックボーイ

おいおい、アブネーぞ。もちろんパッドをこすって連射するってイミなんだけど、ぜったいに他のモノを連想させるのがイイやね。こんなコトばっか考えてるキミは、もうイロモノの道をマッシグラに進むしかない。2500MACやるから、どんどん行きなさい。



ビート剛のスポーツ大将

ドゥ・ザ・スポーツで日々コレすっきり！



ショック!!　キミたちの挑戦が少なくて、今回はこんなに狭くなってしまった。今回も軍団員の秘密を大公開!!　次回から名ざしで挑戦してくれ!!

はせがー・JET・しん



東京都出身、26歳
命名：タイガー・ジェット・シンの弟子だから。
得意種目：ファイヤープロレス。
特技：どんな女も5秒でオトす。
見どころ：マッチョもりもり。

ミロ・はじめ



北海道出身、20歳。
命名：三度のメシより「ミロ」が好き。
得意種目：パワーリーグII、Fラップツイン。
悩み：童顔のわりに毛深いこと。
口ぐせ：まいったわ、トホホ〰〰。

れんさいまんが　ゴーゴー天国！　ゴーカ6ページ！

前回までのあらすじ →　さるちゃん（ウサギ・オス）はイカ天に出場した!!



たいこをたたきながら、アコーデオンをひき、ハーモニカをふいた！

今月のオカマ

2000MAC

『源平討魔伝』

景清はカゲキよ♡

埼玉県加須市　諸行無常

この作品は、やはり腰などくねらせつつ、声に出して読みあげたい。最後にウフンとかいってもイイかもしんないな。ペンネームがエラそーなだけに、マヌケさがひときわ光ってるぞ。

今月のパクリ

1500MAC

『天外魔境』

案外余興

東京都葛飾区　細谷智康

こりゃアレだね、「案外魔境」と「天外余興」の組み合わせ技だな。パクリっぽいけど、よくできてる。なんとなくゲーム批判も感じられるが、きっと本人はそこまで考えてないんだぜ。

『ならず者戦闘部員ブラッディウルフ』

ならず者道楽部員ウォルフ中村

埼玉県鴻巣市　オーク・キング

今月の個人攻撃

1000MAC

よく知ってんじゃん。ウォルフってのはホントに、ならず者の鬼畜のケダモノのウンコぶりぶり野郎なんだぞ。みんなでイヂメちゃえ！　とゆーわけで、よくぞいったの1000MAC進呈。

こんなコピーはいらな〜い!!

たくさんのオハガキの中には、思わず「ナメとんのかっ！」と机をひっくり返したくなる駄作もある。たとえば熊本市の山形、オメーだ。『エナジー』を「キレジー」はまだ許せるとして、『NO・RI・KO』を「ち・ん・○」ってのはなんなんだよ。べつに木村は自分の名前が「典子」だからって怒ってんぢゃねーぞ。ったく。これからみんなに「ちん○」って呼ばれるよーになったら、どーしてくれるんだよっ。



今月のまとめ

そーゆーワケで今月も、バカさんたちにしては、なかなかの優秀作が多かった。ただし山形以外だけどなっ(山形、おぼえてろよ)。惜しくも選にもれたキミ、ガッカリせずに、また送ってくれたまえ。ただし山形以外なっ(まだ怒ってる)。ほんじゃ、諸君のますますの健闘を祈る。サラバぢゃ！

すし。

原律子さん書



ウォルフ中村



東京都出身、23歳。
命名：ドイツ人並みに色が白いから。
得意種目：ファイヤープロレス、パワーリーグII。
自慢：獣神ライガーと撮った写真。
見どころ：白く透き通る柔肌。

コイサン中村



山口県出身、26歳。
命名：コイサンマンとまちがえられてアフリカに送られそうになったことがあるから。
得意種目：ワールドコート。
喜び：人様に笑っていただくこと。

ビショップ小峯



東京都出身、26歳。
命名：司教様のようにリッパにのびたヒゲにちなんで。
得意種目：ワールドコート。
特技：週末、締切を忘れること。
性格：義理堅くクソゲーに厳しい。

ローラ高野



愛知県出身、31歳。
命名：「傷だらけのローラ」のマネが得意だから。
得意種目：ワールドコート。
性格：「岩男」と呼ばれるガンコさ。
口ぐせ：愛と書いてめぐみ♡

よこはま〜♫ 風がふきゃ 波もうつぜ よこはま〜♫ 人のいる公園で おいらは歌うのさ よこはまの〜うたを〜♫ 風ふくぜ なみうつぜ ブルース

万城目さゆりの



おたより GoGoGo!

ガウ ガウ ガウッ

みんなのおたよりが ほしいんだってば

ラ～リホ～!! グ～ンとワイドになったこのコーナー。さゆりもヤリガイがあるってもんだわっ。ンなわけで、今月もドンドン&バリバリパチンコ屋の店内放送みたく、みんなのご投稿を載せていっちゃいます！ ガウガウガウッ!!

この悲しみを伝えずにはいられないよ～。『オーダイン』の裏技、オーダインかなちゃんを見つけたのはいいけれど、ハガキがなくて買いに行くひまもなく、送ったのは見つけてから10日以上もあとだったんです。そして、㊙PCを買ってショック！ なんとあれがゴールデンラビット技でした。悔しくってあきらめられません。そんな私を救うためにMACください！

（宮城県／小市民A）

そうなの。優しいさゆりは、そんなキミに350MACあげちゃう。



▲山口県／浜森ねむ
お色気に650MAC。

マルチタップを本体にはめ込み、それにまたマルチタップをはめてバクハツさせたのは、友人のNです。注・これは絶対にやらないようにネ。

（愛知県／甲斐信之）

甲斐くんの"皮惨な奴シリーズ"でした。皮惨っていうのがおかしいよね。ちゃんと辞書引きなさいね。300MAC。

このあいだまで、家の中でタヌキを飼っていましたが、タヌキにPCエンジンを壊されてから、庭にオリを作って飼ってます。（埼玉県／原田優子）

20歳の家事手伝いをしている優子さんからのおたより。ペットがタヌキっていうのがおしゃれ！ 300MACあげる。



▲神奈川県／戦魔和彦
おじょーずねぇ。650MAC。



▲北海道／ACE
650MAC差し上げる。

ぼくは先月号から買い始めました。それは先月にびいしいえんじんを購入したばかりなのれした。めでたしめでたし。よって、こりは㊙PCにはぢめてだすはがきです。おタよりとゆーからには、へンじくれんだろーな、ワレ。（大阪府／藤田知）

ラストの一文が脅迫っぽくてステキよ。強引な男の人って好みなの♡ 400MACね。



▲長野県／保科和幸
身につまされる感じ。650MAC。

TVを見ていて寝たままチャンネルを足で替えようとしてつってしまい、それでもなお、もう片方の足で替えようとして、両方つってしまった、ぼくの友人はなかなか根性があると思う。

（兵庫県／ももザブロウ）

リモコン付きTVだったらよかったのにねえ。足つるのって痛くてかわいそうだから、300MACをあげよう。

『スーパー桃太郎電鉄』大好き!! 絵がきれいだし、カードシステムを入れたのもGOOD!! なんといってもびんぼうがみがカワイクておもしろい。少しにくたらしくなるときもあるけど、とにかく好き!!

（愛知県／ヘルマイネ）



▲東京都／放熱人
メカメカな絵に650MAC。



▲埼玉県／オーク・キング（2枚とも）
剛軍団の似顔絵を描いてくれた。2枚で800MAC。

ボンビ～!! が好きなの？ 悪いけど、さゆりはアイツがデェ嫌い!! アイツのおかげで何度大どんでん返しをくらったことか。でも、ホント『スーパー桃太郎電鉄』はおもしろいよね。300MAC。

友人Hは顔がとてもサルに似ているので、みんなから"PC猿人"と呼ばれています。

（埼玉県／根本明）

ウラ辞苑ぽいネタだね。300MAC。



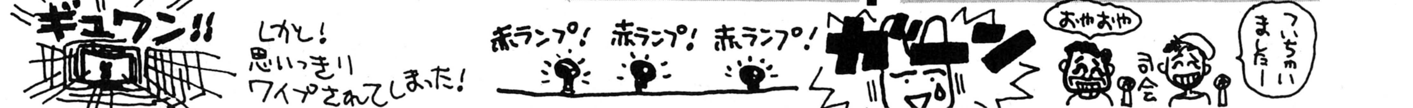
▲大阪府／スナミM
ブキミ!? 650MAC。



▲神奈川県／岩永信二
よかったね。650MAC。



▲宮崎県／おりまきじと
650MAC贈る！



新ウラ辞苑

目からウロコが落ちるよなザン新な辞典だ



「一寸の虫にも五分の経験値」　意味／どんなに弱い敵でも経験値になるということ。

（埼玉県／オーク・キング）

なかなか上手いじゃねぇか！　で300MAC。

「NGハガキ」　意味／見たらすぐボツとわかるハガキや、まちがいだらけのハカギのこと。

（北海道／MⅡ＋）

ハカギじゃなくて、ハガキだよな。ワザとまちがえて、ウケを狙ったのか？　こすっからいヤツだなあ。まあ250MACやるよ。



「広死園」　意味／どこか広い所で何か探しているうちに、疲れ果てて死にそーになること。これが私の教訓だ!!　（静岡県／あなほう）

若いのに苦労してるんだ。250MACあげる。

そぼくな疑問

オリコウになって、300MACもらえてしまう

Q どうしてアニメやゲームのキャラクターの髪の毛は、赤とか青とかハデな色をしているんですか？

（千葉県／おれ）

A 実はね、アニメなどのキャラたちは、その役になりきるためにカツラをかぶっているんだ。彼らは人間の役者さん以上に目立ちたがり屋。だからみんなハデなカツラをつけてるんだ。

Q 刑事ドラマなどで、刑事が犯人を追いかけるとき、よく空に向けて威嚇発射するが、あの撃った弾は、いったいどこに落ちるのでしょうか？　心配で外を歩けません。（福岡県／コウキ）

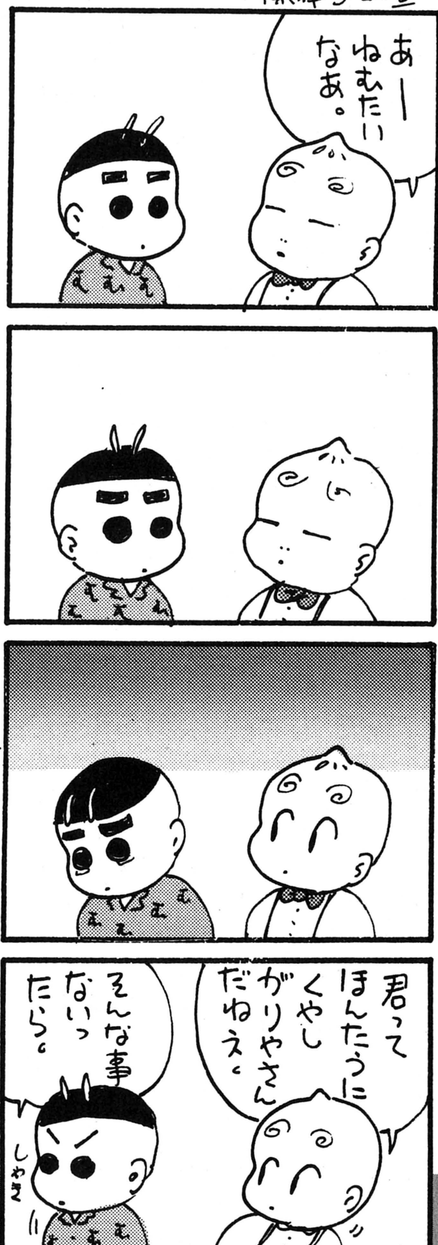


A あなたは何も心配することはありません。そういうときは刑事はふつうの弾丸のかわりにロケット弾を使います。発射後弾はグングン上昇し、大気圏を破り、宇宙のモクズとなるのです。

いくいくパラダイス

ねむい。

原律子さん書



ザ・TAREKOMI（タレコミ）



おーい！高校のY美ちゃん、おれの友だちのKが家に干してある下着を狙ってるから気をつけてくれ！　（神奈川県／国士無双）

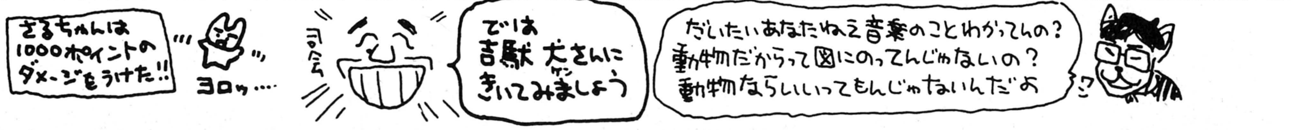
実名入りだったら、1000MACはあげるんだけどなあ。イニシャルだから、250MAC。

ぼくのガッコのY先生は月曜日の全校集会で「用事ができたから少し待っててください」と言って体育館を出ていった。少しすると、スピーカーから、"シャー"という音と、「あー、すっきりした」という声が聞こえました。先生はコードレスマイクをつけたまま行ってしまったのです。　（和歌山県／イロハニホ）

おマヌケ先生っているよな。250MAC。

友人Sくんはハナクソを乾燥させてご飯にかけて食べます。　（愛知県／タイガー）

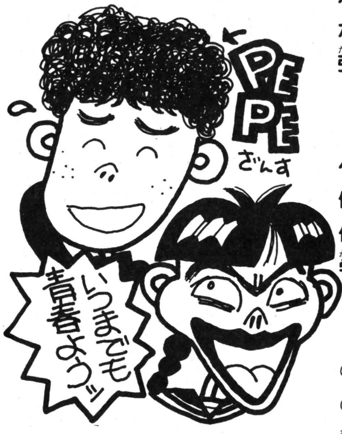
塩分とりすぎに注意しろよ！　250MAC。



おNEWなコーナー6連発だっ!!

いかす!!テーマ・ソング

『ファンタジーゾーン』をハトポッポで歌う！



ポッポッポ
ポッポーズ
弾が欲しいか　そらやるぞ
7ウエイ使ってサヨウナラ

ペッペッペ
保積ペペ
仕事が欲しいかそらやるぞ
学生服持ってフジに来い

（山形県／川又明彦）

童謡できたな、川又くん。ゲームのことを歌った1番より2番の歌詞のほうが笑えるぜ！　3000MACだ。歌謡曲やロックなどの作品も待つ!!

ご自慢CLUB

驚天動地なスゴイ自慢の数々!?

今日はオレのご自慢だ。オレは電卓の"1＋1"を13万5千回もやった。どぉ〜だビックリしたか。

（千葉県／ぶた将軍）

俺は小学校のころ、学校の廊下を突き破ったことがある!!　もちろん当時デブ!!　（京都府／くるま弾吉）

ぶた将軍くんとくるま弾吉くんにはそれぞれ300MACを贈る!!

ゲームDEグルメ



モンスターレアチーズケーキだ!!

①直径180mのケーキ型を用意する。②粉末ゼラチン8kgを牛乳60ℓに入れてしめらせておく。③ドでかいボールにクリームチーズ200kg、砂糖50kg、レモン汁500個分を入れ、混ぜ合わせる。④③のボールに②のゼラチンを加える。⑤別のボールに生クリーム200ℓキルシュ大さじ2000を入れ、泡立て④のボールに混ぜる。⑥ケーキ型に⑤を入れてドでかい冷蔵庫で冷やして固めると出来上がり!!

（大阪府／立花英美代）

ゴーカイなレアチーズケーキに　3000MAC。

ぼくんちのトレンド

極楽気分の"肛門バブ"がナウい

ぼくんちでは"肛門バブ"が流行ってます。花王のバブを湯ぶねに入れ、立ち昇るバブの泡がちょうど肛門に当たるようにします。今まで体験したことのないカイカンです。（福島県／峰さとし）

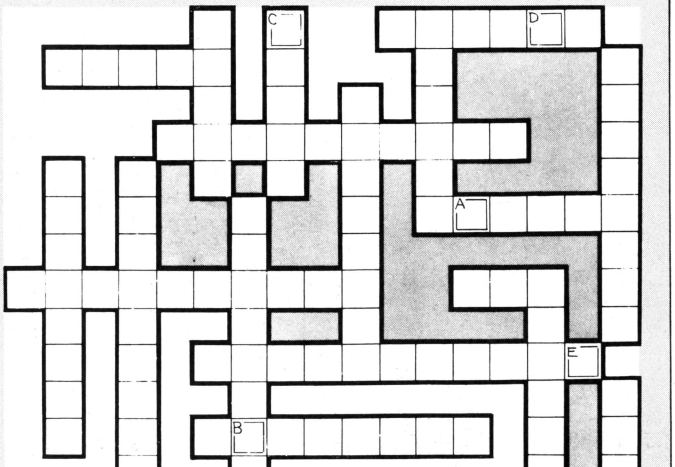
親子でバブの泡を奪い合いしてたりして。こういう恥ずかしさを捨てた投稿が好きだぜ!!　800MACやっちゃおう。そこのキミ、キミも恥をかなぐり捨てて赤裸々な投稿をしておくれ。

クイズの花園

今月はスケルトン・パズル！

リストのソフト名をピッタシのマスに埋めよ！　そしてA〜Eを順に読むと、ある言葉になる。リストの中には必要のないものもあるので注意。

3文字／イース　5文字／ビジランテ、オーダイン、ガンヘッド、ヴァリスII、ネクタリス　6文字／パワーゴルフ、獣王記、バックランド、ワンダーモモ、モトローダー、サイドアーム　7文字／パワーリーグII、めぞん一刻　8文字／モンスターレアー、天外魔境、ダブルダンジョン、弁慶外伝、スペースハリアー、死霊戦線　9文字／魔界八犬伝、凄ノ王伝説、わいわい麻雀、ナグザットオープン　10文字／究極タイガー、ビックリマンワールド、妖怪道中記、カトチャンケンチャン　11文字／ニンジャウォーリアーズ、ファイナルラップツイン



●今月はおもむきを変えて、クロスワードパズルからスケルトン・パズルにしてみたぞ！　答えがわかった人は、85ページのあて先に送ろう。おたよりやイラストもいっしょに書いてくれると、うれしいんだけどなあー。正解者の中から5名に2000MAC!!　締切りは11月29日。



大喜利エンジン

「笑点」を見て勉強してる、なんてヤツはいねーよ！



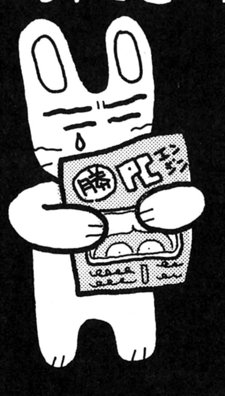
『天外魔境』とかけて、タイ焼きととく。その心はあん(案)がぎっしりつまっております。　（大阪府／B・BAMB）

うまい！　歌丸師匠って感じだね。山田隆夫、ザブトンもってこい!!　350MAC。

『ダンジョンエクスプローラー』のバード(ハーミット)とかけて、開き直った変質者(ヘタすれば、ヤクザよりコワイ)ととく。その心は危なくて手がつけられない。　（兵庫県／長谷川大介）

変質者に開き直られたら、そりゃ危ないよな。300MACを贈るぞ！

おたより大募集だ！



おNEWなコーナーのお披露目もしちゃったし、ケッコー充実してきた(と思う)「いくパラ」。さらにパワーアップするため、キミたちの投稿を求めるぞ!!

今んところ、「いかす!!　テーマ・ソング」「ゲームDEグルメ」「ぼくんちのトレンド」のコーナーへの投稿が少ないので、送ると載る可能性がヒジョーに高い。狙いめだ。よろしく頼むぜ、ベイベー。

投稿してくれなきゃ泣いちゃうぞォ〜

あて先	〒102 東京都千代田区九段南 4-7-16　市ケ谷KTビル ㊑PCエンジン編集部 いくパラ○○係

スパークするゲーム馬鹿

ゲーム変態より、ゲーム馬鹿のほうがエライのだ!!

『スーパー桃太郎電鉄』を友だち4人でやって、89億円のひとり勝ちを収めてしまった。ワッハッハ。　（神奈川県／ベケ次郎）

ひと言、友だちなくすよ。400MAC。



ぼくは『ヴァリスII』の優子ちゃんが大好きです。つい先日も、優子ちゃんにチョイ似のセーラー服の女子高生を電車の中で見かけ、ついついニオイをかいでしまいました。ごめんなさい。（東京都／バカボン）

おいおい、これじゃ「ゲーム馬鹿」じゃなくて「ゲーム変態」だよ。いきなりアブネエはがきだなあ。次はもっと明るく楽しいヤツを頼むよ、みんな!!　500MAC。

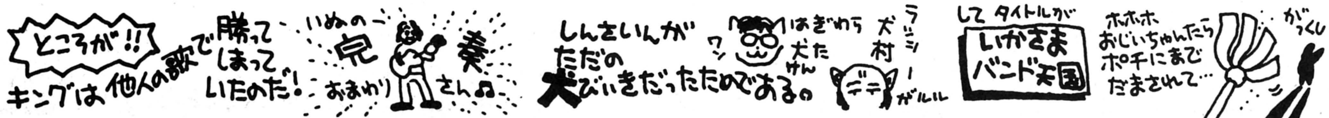
11月号クイズ

当選者発表!!

11月号の答えは『弁慶外伝』。多数の応募者の中から、右記の5名に2000MACをお贈りします！　楽しみに待っててちょーダイ。

石川友則(神奈川県)
奥野義文(東京都)
斉藤直樹(神奈川県)
小谷野晃二(茨城県)
安坂治彦(長野県)　敬称略

イラスト／盛本康成・中野豪・杉山真理・今わ野Q太郎・参田奈もう・星野由美子　クイズ作成／草野公平



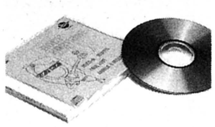
PCIA PC Engine ハード中央情報局



イラスト／星野由美子

このところPCエンジンは周辺NEWハードの発表があい次いで、このコーナーもうれしい悲鳴をあげ続けだ。どうしても上位機種の方に目を奪われがちだけど、多様化していくコア構想も要注目。

ロムロムカラオケがついに発売だ



忘年会シーズンが近づいてきたけど、それに向けて、元来レコード会社であるNECアベニューは「ロムロムカラオケ」シリーズを発売する。CD-ROM 1枚に8曲入って、全10タイトル。タイトルごとに、女性アイドル編、演歌編などに完全に絞りきった選曲になっているのが特徴。特に宴会で目立ちたい人には、キワモノばかりを集めたVol. 5がおすすめだ。「スーダラ節」、「ウンジャラゲ」から「イエローサブマリン音頭」まで、定価4,800円の価格も安く思える曲目がそろっている。

一方、ソフトのロムロムカラオケとタッグを組んでデビューするのが、ハードのロムロムアンプだ。こちらはもちろん日本電気HEからの発売だけど、このようにHEとアベニューが手を組んでニュープロジェクトを生んだという点は注目すべき。アンプは、基本的なステレオアンプ（出力：15W＋15W）の機能に加えて、マイクミキシング、電子エコーなどのカラオケに対応した機能を備えている。もちろんゲームサウンドもTVのスピーカーとは次元の違う音で迫ってくる。標準価格24,800円で発売中だ。



⬅これがオープニング画面。けっこうハデなのだ。



⬅ここで選曲をする。これは女性アイドル編。



⬅NECアベニュー所属の川越美加ちゃんを選ぶ。



⬅ちゃんと歌詞の色が変わっていくのだ。



⬆マイクは同時に2本使えるので、デュエットするのに便利。エコーをガンガンにきかせれば気分いいぞ。


⬆ロムロムの下に置くとピッタリの形状をしているアンプ。スピーカーの置き方で、ステレオ感が変わる。

ロムロムとPC-88がドッキング！

㈱日本電気から、PC-8800シリーズの新機種として、PC-8801MCが発表された。パソコンの新機種のニュースは通常ならとり上げないんだけど、ここで扱うには理由があるんだ。というのは、このPC-8801MCにはPCエンジンのロムロムと同等のCD-ROMドライブが搭載されているんだ。つまりロムロムをつんだPC-88ということなんだけど、これでいったい何ができるんだろう。

CD-ROMならではの540MBという大容量を生かしたソフトが利用できるという点はいい。発売時に無料で配られる「CDたから箱」というCD-ROMには、ゲームミュージックや新作ゲームのデモのほかに11タイトルものゲームを余裕で収録しているぞ。

しかし、PCエンジンのCD-ROMとはシステムの互換性がないので、『天外魔境』のCD-ROMを動かそうと思っても、ムリなのだ。model 1はCD-ROMドライブがオプションでその分価格が安くなっているので、すでにロムロムを持ってる人にはお得。従来のPC-88シリーズでもオプションのインターフェースでCD-ROMがつながる（一部の機種を除く）ぞ。PC-8801MCmodel 1の標準価格は169,000円、model 2は199,000円。


⬅「えらくなったな」と声をかけてやりたいくらいの立派な体格。

➡よーく見ると、これはロムロムドライブではないか。PCエンジンのソフトが動くのか？

MEDIA MIX INFORMATION

メディアミクス☆インフォメーション

ガチョ〜〜〜ン!! 注目のニューハード、「PC Engine Super Grafx」が初公開されるぞ!! まずはこの秋最大のイベントのお知らせだよ〜〜ん!!



秋祭り C&Cプラザ PCエンジンフェスティバル

噂の!! スーパーグラフィックス PCエンジン2 初お目見え



新作ソフトもズラリ勢ぞろい!!

11月12日(日)、日比谷C&Cプラザ(日比谷シティ・日比谷国際ビル1F)にて、「秋祭り C&Cプラザ PCエンジンフェスティバル」が開催される。

なんといっても、この大会の目玉は、PCエンジンのニューハードである、PCエンジンS・Gが、とうとう一般公開されることなのだ。しかも、屋外ステージでは、ニューハードのデモプレイ、屋内ブースには、ニューハード体験コーナー設置が予定されているのだから、たとえハード通ではなくとも、見逃せない。

ほかにも、新作ソフト体験コーナーや、新作ソフトでのゲーム大会、PCエンジンのカラオケ・お絵描き教室などなど、多数のイベントが用意されているぞ!!

広井王子の世界がズバリとわかる

あの『天外魔境』を製作した、広井王子&レッドカンパニーが、今まで手がけた作品を全公開! というオイシイ話は、11月の18日(9:30〜18:00)、19日(9:30〜17:00)と、東京・すみだ中小企業センターで行われる、'89すみだテクノフェアでのこと。

展示予定作品は、『天外魔境』・『PC原人』(ゲーム司)、『ワタル』・『グランゾート』のビデオやプラクション、ネクロスなどの菓子関係のおまけ数種、小説、そのほか。

ビデオでググッと広がるゲームの世界!!

GAME KIDS

日本テレネット、ウルフチーム、新日本レーザーソフトなどの最新ゲームやアーケードゲームの情報が満載のビデオ「GAME KIDS」が、11月20日に発売される(30分。税込3,980円)。通信販売なので詳細は、Tel03-266-1161、㈱ティ・アイ・シイまで。



MIDNIGHT KIDS ゴクウII

大ヒットを放った第1弾に続き、「ゴクウ2」が、東映ビデオから12月22日に発売される(50分。ステレオHiFi。税抜12,020円。レンタル開始は、12月8日)。なお、第1弾と同様、LD版が、来年1月26日に登場する(税込、3,980円)。



第1回「天と地と」通信

戦国武将・上杉謙信と武田信玄の戦いを描く

'90年6月に公開予定の映画「天と地と」(東映配給)は、総製作費がなんと50億円。日本映画としては最高額という。

原作は海音寺潮五郎。時は戦国の世、上杉謙信と武田信玄の2人の武将の戦いを描いた大型時代劇映画。出演は、当初謙信役に渡辺謙が選ばれていたが病気のため急きょ榎木孝明に変更。謙信の恋人・乃美姫に浅野温子。ほかに、野村宏伸、財前直美、津川雅彦ら豪華メンバーだ。映画のヤマ場、川中島の合戦シーンは、カナダで行われ、現地の学生3300人をエキストラにロケ敢行。

次回はカナダロケなどを紹介するね。



⬅角川映画15周年記念作品とあって、意欲満々の角川春樹監督。



➡歴史がぬりかえられる!? 実は川中島の合戦シーンがカナダで行われたのだ。スゴイ!!

10月号プレゼント 当選者発表!!

めぞん一刻		ブレイクイン		F1ドリーム	
大阪府	藤田篤司くん	鳥取県	岡野公一くん	京都府	加賀野亮くん
滋賀県	中尾隆尾くん	宮城県	小松友樹くん	愛知県	大村和弘くん
埼玉県	岡谷勇史くん	広島県	濱本東洋くん	大阪府	川下剛史くん
愛知県	夏目佳典くん	熊本県	大宮浩一郎くん	埼玉県	山中武彦くん
奈良県	和気泰行くん	北海道	伊藤哲哉くん	東京都	大野正一くん

この他の商品は発送をもって発表とさせて頂きます。



本邦初訳！幻の書、遂に全貌を現わす!!
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
ZIRIA
大門教の陰謀とは!?
捕われの月の女神とは!?
自来也の摩訶不思議　大冒険
P・H・チャダ原作
あだちひろし＆レッドカンパニー 編訳
角川スニーカー文庫版
絶賛発売中!!
角川文庫
あの、大興奮ゲームのオリジナルがこれだっ!!
コンプコミックス
ストライダー飛竜
和田たつみ
脚本 柴哲朗／原案（株）カプコン
B6判　490円（税込）
11月5日発売!!
角川書店

勝PCエンジン

SOFT HIT CHART

売れるソフトと良いソフト。必ずしも一致しないけど、すごく関係あるよね。ソフトヒットチャートでそこら辺を読みとってみよう。

●9月30日付●

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータをもとに、勝PCエンジン編集部が独自に作成したものです。

1 SUPER桃太郎電鉄

前回	—⬆
ハドソン	
5,800円	
9月15日発売	
831点	



数時間ぶっ続けにプレイしたあとは、金銭感覚が少しヘンになってしまう。でも友だちとやるとホント楽しいぞ。

2 オーダイン

前回	—⬆
ナムコ	
6,800円	
9月8日発売	
632点	



アーケードの移植だが、さすがにナムコというアレンジでうまくまとめてある。面白さはほとんどそのまんまだ。

3 ファイナルラップツイン

前回	2
ナムコ	
6,200円	
7月7日発売	
467点	



ステレオ出力で音声を聞くと、1Pと2Pのエンジン音が左右別々に出ているのがわかる。対戦プレイに便利だね。

順位		前回	得点	ソフト名	メーカー名	価格	発売日
4	⬆	—	410	獣王記(CDロム)	NECアベニュー	5,800円	9月22日
5	⬆	—	369	モンスターレアー	ハドソン	5,800円	8月31日
6	⬆	—	347	獣王記	NECアベニュー	6,800円	9月29日
7	⬆	—	307	ダブルダンジョン	メサイヤ	5,500円	9月29日
8	⬆	—	214	スーパーアルバトロス(CDロム)	日本テレネット	6,780円	9月14日
9		—	151	ドラゴンスピリット	ナムコ	5,500円	'88年12月
10	⬇	3	127	ガンヘッド	ハドソン	5,800円	7月7日

再発売情報

マニアックなファンの心を捕らえた快作『ファイヤープロレスリング』の再発売が11月中旬に決定した。PCエンジンのユーザーで、かつプロレスファンなら絶対に持つべき必携アイテムだぞ。



日本一は『桃鉄』社長

上位には予想通りの強力な顔ぶれが並んだが、1位は初登場の『SUPER桃太郎電鉄』が制した。一度やったらヤミツキ保証の面白さで、ロングセラー候補だ。以下では、3位の『FLⅡ』がロングセラー街道まっしぐらなのと、『獣王記』が2つのメディアでベスト10入りしているのが注目される。

新作のほうでは、新機種専用という発表のあった『大魔界村』がいきなり圏外に転落した。いろいろと考えさせられる現象だ。

期待の新作 BEST6

順位		前回	得点	ソフト名	メーカー名
1		1	431	イース	ハドソン
2	⬆	—	345	源平討魔伝	ナムコ
3		4	249	ダライアス(CDカード)	NECアベニュー
4	⬆	—	204	桃太郎伝説〈豪華版〉	ハドソン
5	⬆	—	170	コズミックファンタジー	日本テレネット
6	⬆	—	163	スプラッターハウス	ナムコ

2位 源平討魔伝



⬆人気急上昇の『源平』は、ナムコを代表するゲームのひとつといえる名作だ。

●調査協力店 キデイランド(原宿、立川)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸(高知)、おもちゃのデンマーク(愛知)

違いのわかるゲーマー達に捧ぐ

HOW TO WIN パート2

ポイントを押さえて楽しもう！

Mr.HELIの大冒険



アイレム／12月1日発売／¥6,700

1面2面をクリアしないと、当然先には進めない。そこで今回は、最初の難関2面のボスを中心に攻略だ！

STAGE 1 & STAGE 2のおさらいだぁ！

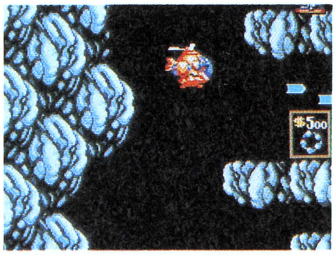
10月号のNEW SOFT TIMESで、1面と2面のマップを紹介したけど、ボスの攻略が不十分だった。そこで今回は、中ボス&大ボスを徹底攻略してしまおうというわけ。「10月号見てないよお」という人、いかんな〜、ちゃんと毎号読まなきゃあ〜。んでも、このゲームの通常面は、11月号で紹介した「完全攻略覚書五箇条」を頭においておけば大丈夫。ただ、大ボスに関してはチョット違う。攻略法を考えないで技だけに頼ると地獄を見るぞ！　でも安心してくれ。その辺はこのHOW TO WINでバッチリだぜえ〜！　目を皿のようにして読んでくれ。

火口を封じる！



⬆天井の火山はショットで火口を封じることができる。地上の火山は、火口に爆弾を落とすことによって封じ込められるぞ！

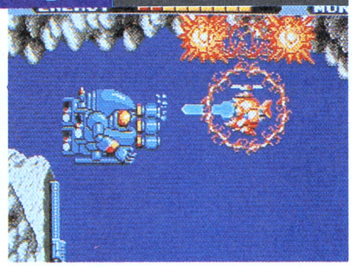
2面のバリア



⬆前号のマップには出ていなかったけど、この位置にバリアが出現する。縦スクロールが始まってスグの所だ。絶対に取ろう。

中ボス攻略法

STAGE 1 ビィーンバッグ



⬅1面の中ボスのクセに、妙に強いビィーンバッグ。こいつの撃つミサイルは、地上で砕け散るから、その破片にやられないようにしよう。自機にバリアがある間は、真正面からひたすら連射だ。バリアがなくなったら、ミサイルをよけつつダメージを与えよう。

STAGE 2 ホーミングスター



⬅その名の通り、ホーミングミサイル（自動追尾ミサイル）を撃ってくるイヤなヤツ。でもコイツは楽勝で倒せるのだ。コイツはゲートから出てくるんだけど、ゲートが開く前でもダメージを与えられるんだ。出てくるころには、ほとんど死ぬ寸前になっているぞ。

STAGE5 STAGE6 のぞき見コーナー



⬅ミサイルを撃つコウモリなんて知らね〜よ〜。



⬅雲がキレイ。なんていってると、ザコにやられるぞ。



⬅びゃ〜！　レーザーが迫ってくる〜！

BIG BOSS 徹底攻略！

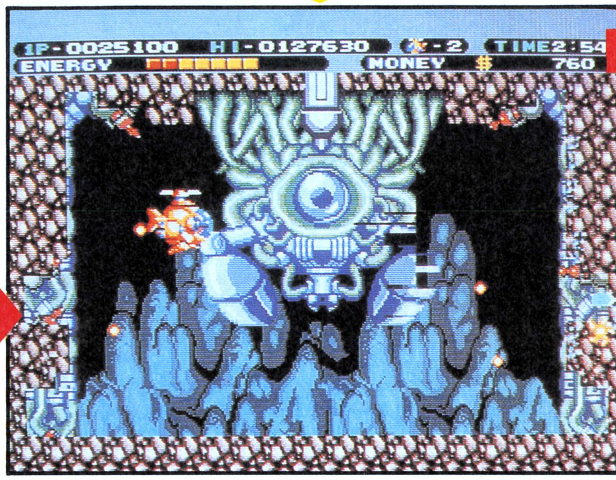
STAGE1 シュリンパス

なんだか有機的なキモチ悪いヤツだけど、知能はとてつもなく低い。コイツの攻撃は、左右のハサミから撃ってくる弾と、周りの砲台からの援護射撃だ。

コイツの弱点は、中央の目玉。ここをショットで連射しよう。敵の弾は比較的簡単によけられる。1回や2回のダメージは覚悟して、早めに倒すことを考えよう。



⬆ムクムクッ！ 天井からうにょうにょと出現。目玉の左か右に急げ！



⬆ここで上下に動いて弾をよけつつ、目玉に向かってショットを連射！ ひたすら連射していれば、そのうち倒せる。自機のHPが満タンなら楽勝だ。



⬅ボッボッボッ(爆発音)！ ほ～ら、楽勝でしょっ！



⬅クリスタルは、上から下へビャッ！と飛び散るよん。

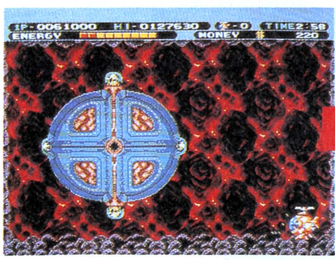
フフッ、楽勝だぜっ！

CLEAR!

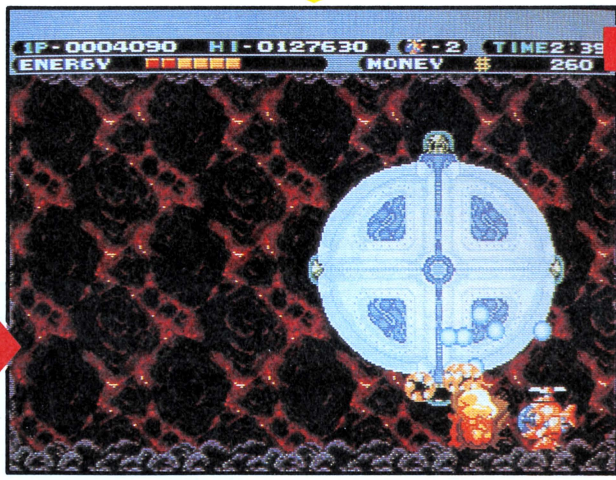
STAGE2 アーマーミート

このゲームを初めてやる人が、最初につまずくのがこのアーマーミートだろう。なにしろ、このデカイやつが、画面の端まで追いかけてきて自機をツブそうとするのだ。逃げ回っていたら、絶対に勝ちめはないぞ！

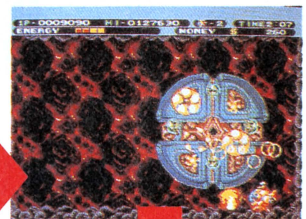
攻略法はただ1つ。出現と同時に画面右下へ移動し、爆弾を落としまくれ！ パターンにハマれば、そのまま勝手に死んでくれるぞ。



⬆ワァ～！ 出たあ！ とっとと右下へ移動しよう。絶対に他へは行くなっ！



⬆この位置をよ～く覚えてくれ。これ以上右だとダメージを与えられないし、左だとツブされる。敵の弾は、爆弾の爆風が防いでくれるぞ！



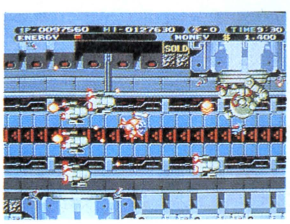
⬅やり～～っ！ 最初の難関を突破したぞお～！



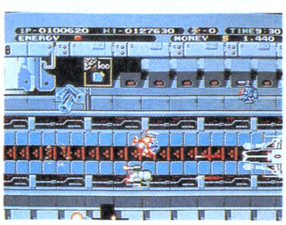
⬅クリスタルは真ん中から、全方向に飛び散るよん。

第1難関みごと突破！

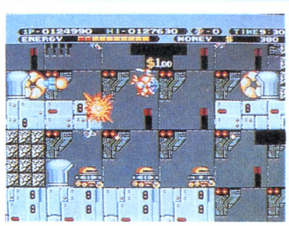
CLEAR!



⬅うお～！ 6面だけあって、激しいのなんの！



⬅メカニカルな雰囲気ってなんか好きだなあ～。



⬅ぎゃ！ 突然地面から出てくるんじゃね～よぉ～。

Writer's Note

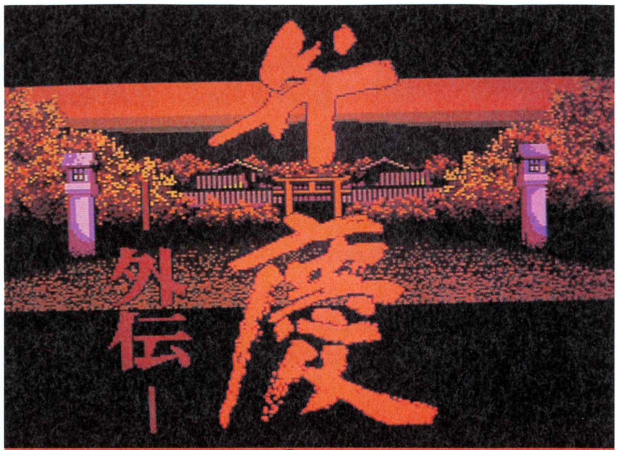
パタパタ(ヘリの音)。このゲームのやりすぎで、頭に竹トンボ付けて街を歩いてるのは、ボクだけだろ～なあ。ほほほ。

(サイレンサー堀)

超ド級本格派・歴史ものRPG!!

弁慶外伝

発売までいよいよ近づいたというところで、夢操の回鏡入手までのポイントを押さえてズバリ斬り込むぞ！



サン電子／12月発売予定／¥6,200

旅の始まりから夢仙人の家までを総まとめだ！

プロローグ 出生のナゾを解くのだ

手がかりは「書き付け」

主人公鬼若の旅の目的は、みずからの生まれのひみつを解くこと。唯一の手がかりとなる「書き付け」を手に仲間を集め、魔物を倒しつつ、全国を旅するのだ。

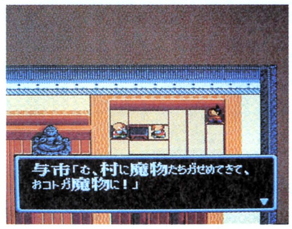


➡「鬼若」という名にも、何か秘密が隠されているらしい。

STEP 1 おコトを救い出せ

岬の塔へ向かえ

ゲームは、村の娘おコトがさらわれた、という事件で幕が開く。さっそく、岬の塔へおコト救出に向かおう。邪術師とのバトルが待っているぞ。



➡与市が、住職・法眼に大あわてで事件を知らせに来た。

STEP 2 三郎を仲間にせよ

かすみの一味の砦へ

おコト救出後、鎌倉の都で、三郎が住むというかすみの一味の砦の場所を聞いて行ってみたが、三郎は裏切者の助五郎を追って陸前へたった後だった。



➡助五郎は霊光石を盗み出して逃げたのだった。

助五郎を成敗せよ

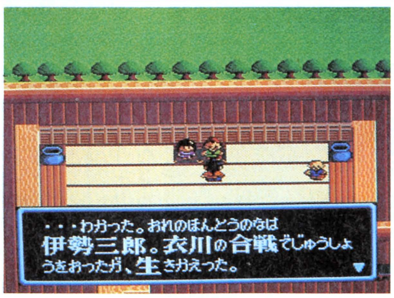
陸前で金屋の助けを借りて闇市へもぐり込み、助五郎をこらしめてみたものの、霊光石を取り戻した三郎は、すでに砦へ帰った後なのだった。



➡闇市にひそむ助五郎。この後バトルになるぞ。

再び砦へ

砦へとんぼ返りした鬼若は、心強い味方、三郎を仲間にすることができる。2人になれば戦闘も安心だ。さあ霊光石を手に、隠れ重塔をめざそう。



➡実はおコトの父だった三郎は、書き付けを見せると素性を明かしてくれる。

STEP 3 沙夜香と合流だ

ツガルの村へ

隠れ重塔で霊光石をかざしても効果なし。ツガルの村で出羽の霊能者の話が聞けるが、秘密の扉を見つけないと出羽へは行けないぞ。



➡霊光石は、出羽の法術使いにしか扱えないのだ。

洞くつの男に会おう

岩山に囲まれた出羽の村。秘密の扉を求めて歩きまわっていると、アヤシゲな洞くつが。中の男の言葉どおりに進み、調査してみよう。



➡この字あまりの歌はとても重要だ。しっかりメモしておこう。

出羽の修業場

秘密の扉を見つけてたどりついた出羽の修業場。ここで優れた法術使いである沙夜香と合流できる。沙夜香は霊光石の力を引き出せるのだ。



➡沙夜香は鬼若たちが来ることも予知していた。

STEP 4 黄金の刀を入手せよ

隠れ重塔へ

点滅する隠れ重塔は、沙夜香が霊光石を使うと実体化する。これで塔の中へ入れるようになる。



◆「あかしを示せ」の声に沙夜香が祈ると…。

最上階で悪夢の王と決戦！



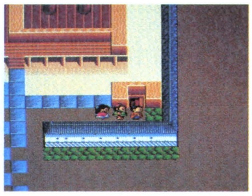
◆悪夢の王が現れた。こいつは、特殊攻撃をしてくることはないが、体力・攻撃力ともにかなりのもの。沙夜香や鬼若に回復させながら、三郎の攻撃で倒せ。

隠れ重塔は五階建て。最上階では弁慶の復活に必要な“黄金の刀”を守る剛弁がいる。が、剛弁に会うためには悪夢の王を倒さなければならない。悪夢の王はHP225を持つ強敵だ。

STEP 5 弁慶を復活させよ

林省寺へ戻ると…

黄金の刀は林省寺に眠る天輪上人のお清めが必要だ。林省寺に戻ると、廃墟となっていた。



◆人々が逃げ去った今、この階段が使えるぞ。

修羅王をやっつけろ！



◆修羅王も特殊攻撃はしないが、HPが300もある強敵だぞ。

廃墟となった林省寺の地下へ下りて地下道を進むと、黄金の刀を清めてくれる天輪上人がいる。が、そのためには修羅王を倒さなければならないのだ。

呪殺界の弁慶のもとへ

黄金の刀を清めてもらったら、さっそく弁慶が眠るという呪殺界へ行こう。ここだという場所で黄金の刀を使うと、弁慶との感動のご対面が待っているぞ。弁慶の攻撃力は強力だ。さあ、仲間がすべてそろったところでエゾをめざせ。



◆眠りからさめた弁慶は、昔なじみの三郎の話を聞いて仲間になってくれる。

STEP 6 夢操の回鏡を求めてエゾへ!!

海底トンネルを抜けよう



◆ここを下りると、エゾへ続く海底トンネルに出るのだ。

ツガルの村の中には、エゾへと続く海底トンネルに下りる階段がある。このトンネルの中の敵はめっぽう強い。仲間を全員集めてからでないと苦しい。

トコタン村へ

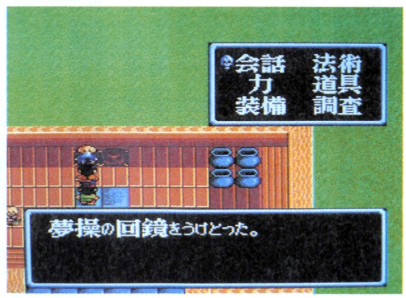
海底トンネルを抜けて地上に出ると、そこはトコタン村だ。ここで、夢操の回鏡と夢仙人についての話をよく聞いておこう。夢操の回鏡は便利なアイテムだぞ。



◆夢仙人はいい人だって。ぜひとも会っておきたい。

夢仙人に会おう

トコタン村の人の話をたよりに夢仙人を探しに行くと、北北東の方角に夢仙人は弟子と一緒に住んでいる。夢仙人は快く夢操の回鏡をくれるのだ。ヤッタネ。これさえあれば、一度立ち寄ったことのある都へは、あっという間に行くことができる。法力も減らないし、何度でも使える。便利だね。



◆夢仙人は、鬼若の出生の秘密を解くカギとなる魔界の血について話した後に、夢操の回鏡をくれる。

冒険はまだまだ続く……

仲間を全員そろえて、便利な旅の友である夢操の回鏡を手に入れたね。つまり、やっと旅の仕度がととのったということ。本格的な冒険はこれから始まるのだ。北はエゾまで行ったけれど、エゾ北部はまだ手つかずだし、南はなんと鎌倉の都まで。関西方面や、四国・九州はどうなっているのだろうか。舞台が日本だけに、先へ進むのが楽しみだね。



◆鎌倉の都に立ち寄ってみると、こんなことを言われるのだ。

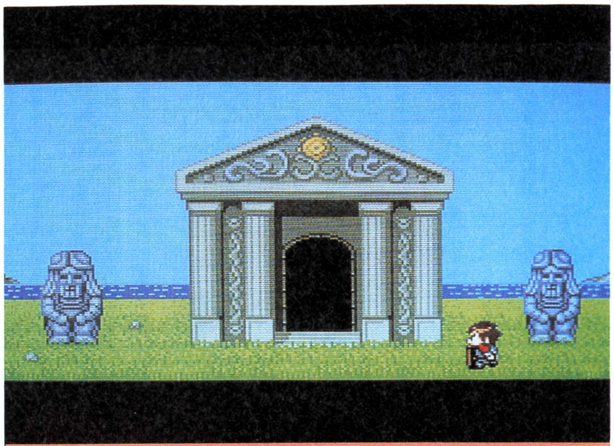
Writer's Note

本物指向のRPGファン待望のコマンド選択方式本格RPGが、PCのHu－CARDとして久々の登場だ。マップの広さやBGM、グラフィックなど、PCならではのゴージャスさ。特に戦闘シーンは、装備している武器によって、ダメージシーンが変化するなど、プレイヤーをグイグイひきこんでいく芸の細かなリアルさ。RPGにはウルサイというキミをも、ウ〜ンとうならせる1本であることうけあいだ。 （まゆりん）

みんなに楽しいA・RPGだ!

NEUTOPIA
ニュートピア

プレイヤーによって攻略のし方に個性のでるこのゲーム。今回は、効率的な攻略のポイントを紹介しよう。



ハドソン／11月17日発売／¥5,800

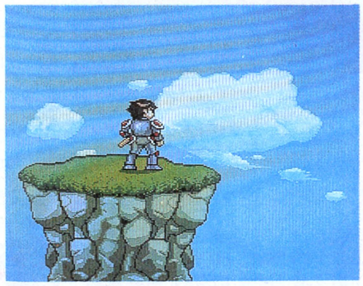
第2の世界の第1ダンジョンまでを徹底攻略だ!

地上の世界

闇の皇帝に奪われた8つのメダリオンを取り戻し、ララン姫を救い出すのがキミの使命だ。そのために、地上・地下・海・空の4つの世界を冒険し、各世界に2つずつあるダンジョンに隠されたメダリオンを探し出すのだ。

——木と海の世界——

まず、第1の世界である地上の世界から冒険は始まる。8画面×8画面の世界の中で、木を燃やしたり、岩を動かしたり、壁を壊したりして隠れ住む人々を探し、これらの人々の助けを借りながら冒険を進めていこう。



←これが主人公である勇者フレイだ。これからの冒険に思いをはせ、使命の重みを感じて明日を見つめるのだ。

ダンジョン潜入前に

①復活の本

スタート地点である神殿を出たら、すぐ南にいる老人に復活の本をもらおう。これがないと、パスワードを聞くことができないのだ。



②魔法の杖

復活の本を入手した後、右右右右上上と行った地点で敵を全滅させ、どれか岩を押してみよう。魔法の杖をくれる人が隠れているぞ。



③修行僧

魔法の杖入手後、左上左左上上左上上左下と進み、壁をバクダンで壊して、ライフの上限をアップしてくれる修行僧に会っておこう。



第1のダンジョン攻略法

せいどうのよろいを探し出せ!

左の1～3のイベントをすませたら、最北で西から2画面めにある第1ダンジョンへ潜入だ。せいどうのよろいを入手すれば、あとは楽勝だぞ。



←このボスを倒すと1つめのメダリオンの部屋へ。ボスの部屋へはカギが必要。

第2のダンジョン攻略法

せいどうのけんを手に入れろ!

第2ダンジョンは最東の北から3画面めにある。バクダンをたくさん持って入らないと奥に進めないのだ。まずせいどうのけんを見つけよう。



←分裂後の赤い玉が弱点。その他のところを攻撃しても無駄だから注意しよう。

地下の世界

――しょう乳石とマグマの世界――

第2の世界は地下の世界。地上の世界にも増してヒミツがいっぱい隠されている。地下の世界では、魔法の杖の炎で焼けるものは、なんとしょう乳石なのだ。動く岩もあるけれど、岩そっくりに化けている敵キャラがいるから、岩を押す前には必ず燃やしてみるようにしないとダメージを受けてしまうぞ。

この世界の2つのダンジョンに入るためには、それぞれあるアイテムが必要になるのだ。人々から情報を集めてみよう。

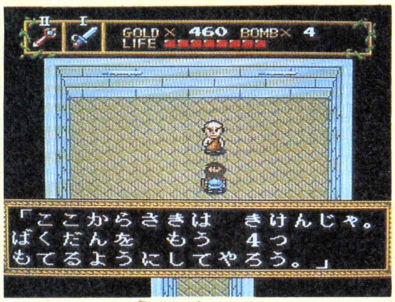


⬅地面のまわりはマグマの海で囲まれている。敵も、弓矢や火の玉を投げてくるなどなかなか手ごわいぞ。

ダンジョンへ潜入する前にこれだけはしておこう

1 修行僧

地下の世界にも修行僧はいる。最も南西の辺りを調べてみよう。バクダンの持ち数を4つ上げてくれた上に、バクダンを持てるだけおみやげにくれるぞ。



2 暗闇の部屋には

地下のダンジョンには暗闇の部屋がある。その暗闇の部屋を照らして安全に進むためにはあるアイテムが必要だ。手に入れるためには北の方へ行ってあちこち燃やすと…。



第1ダンジョン攻略ポイント

せいどうのたてを見つけよう

モンスターもちょっと手ごわくなっているので、入ったらまず、上右上上左と進んでせいどうのたてを入手し、装備を固めよう。その後でカギを見つけて、ボスと対決しよう。



⬆ここのボスはペアで攻撃してくる。着実に1匹ずつ倒そう。薬は欠かせないね。

第2ダンジョン潜入前に

みぞを渡るために必要なものは？

第2ダンジョンの中にはみぞがあって先へ進めない。はしごのような役割をするアイテムが必要だ。このアイテムは、神殿の東の方角に隠されているが、グルッと遠回りをしないと行けないのだ。



⬆これが第2ダンジョンの入口だ。神殿から東へ3、北へ1の地点にあるが、北を回る必要がある。

ちょっと便利なワザ紹介

1 スクロール技

フレイが入り込めない海の中から攻撃してくる敵を倒すのは、なかなかやっかいだ。そこで、まず地上にいる敵を倒してしまってから一度画面をスクロールさせて、再びもとの画面に戻ってみよう。倒し残したはずの海の中の半魚人やタコが、地上の敵に化けてしまっているのだ。これで楽に敵を全滅させることができる。その画面の敵を全滅させないと起こらないイベントもあるので、ナゾ解きには欠かせない㊙ワザなのだ。



⬆ここには、カエルの他に水の中にタコがいるけど…。



⬆まず、カエルだけを倒した。スクロールさせてと…。



⬆もとの画面に戻ってみるとタコがカエルに化けたぞ。

2 ななめ撃ち

フレイはななめ撃ちもできるのだ。コロンブスの卵的な技だが、これがなかなか使えるのだ。



3 ソードでアイテムを取ろう

フレイが立ち入れない海の中などにアイテムが残ったときはソードが届けば取れるぞ。



Writer's Note

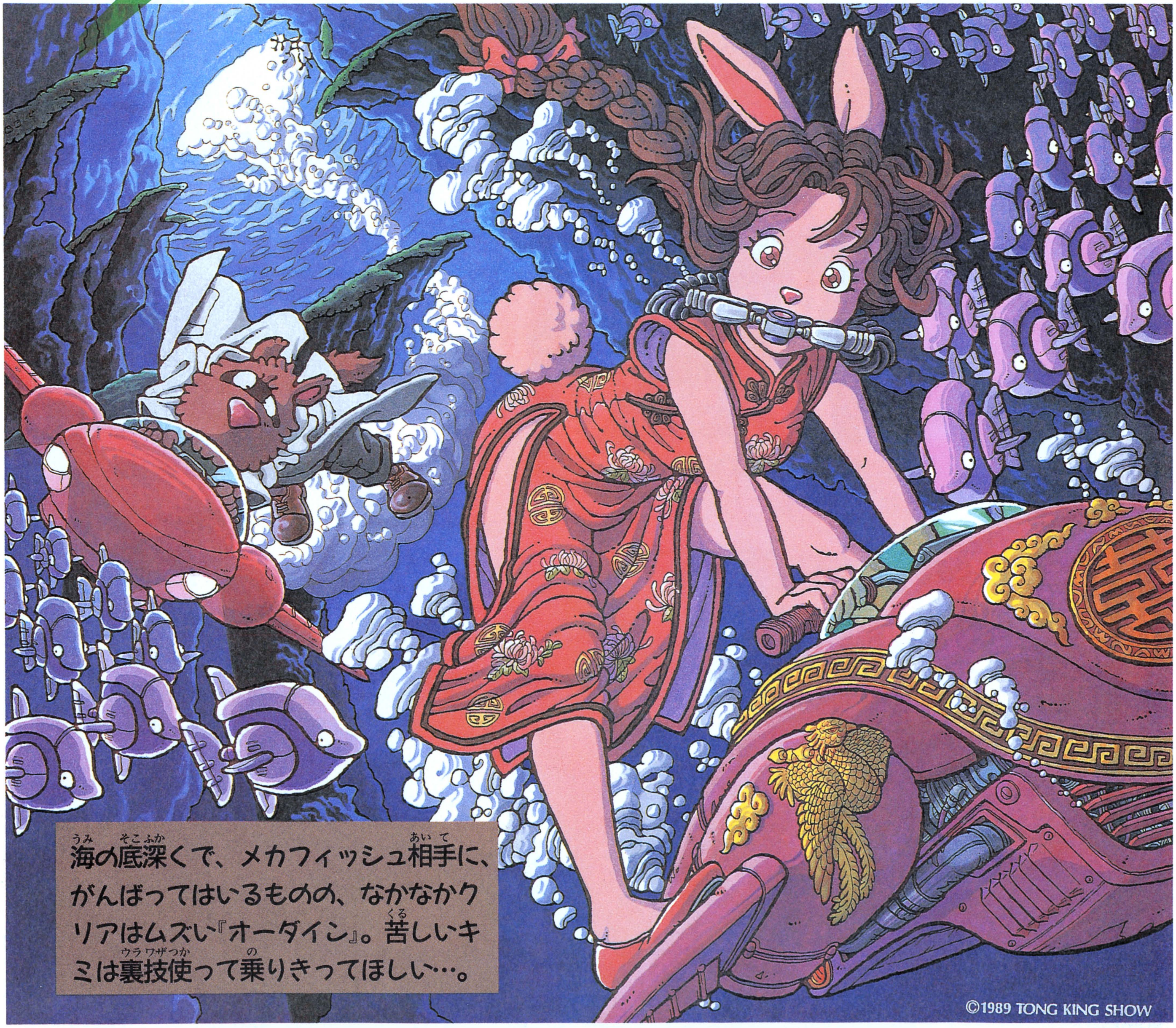
燃やす、岩を押す、壁をバクダンで壊す、の3つがこのゲームのルールであり、醍醐味でもある。面倒なマッピングもいらないし、次に何を買い物すればよいのか悩む必要もなく、メッセージを逐一メモする必要もない。つまり、画面とニラメッコしてコントローラーを握ってさえいればいい、というとってもシンプルに楽しめるゲームだ。そのわりに、もの足りなさを感じさせないという逸品。

（まゆりん）

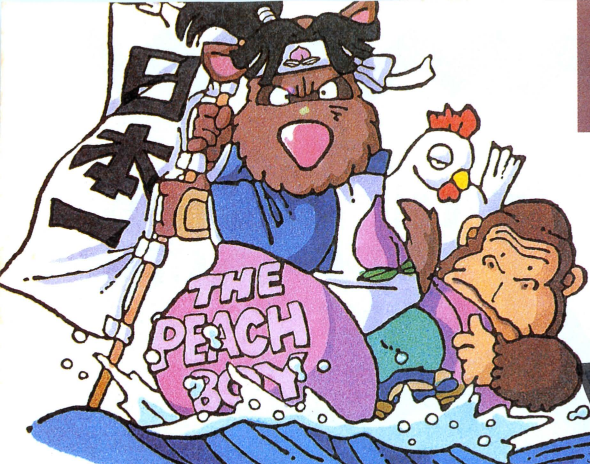
これさえ読めばキミも必ずなれる

ゲームの達人

THE MASTER OF PC-ENGINE GAME



海の底深くで、メカフィッシュ相手に、がんばってはいるものの、なかなかクリアはムズい『オーダイン』。苦しいキミは裏技使って乗りきってほしい…。



新作不足の10月に入っても内容充実

裏技攻略

今月は、『ブラッディウルフ』や『モンスターレアー』の大技が勢揃い!!

ブラッディウルフ

2大コマンドで完全クリア!



無限コンティニューでじっくり攻略!

宮城県　菊地信くん

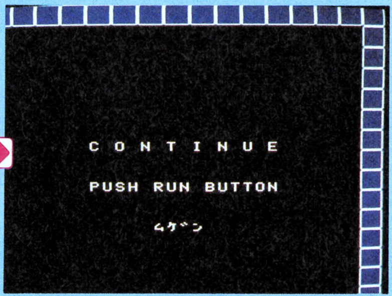
先月の「アナザーブラッディウルフ」のコマンドに続き、今回は無限コンティニューのコマンドを紹介しよう。このゲームは1つの面につき5回もコンティニューできるのは親切でいいんだけど、コンティニューの回数は無限の方がやっぱりいいもンね。



⬆毎度おなじみ、隠しコマンドのベストセラー、タイトル画面ざます。例によってここでコマンド。

➔ 上、Ⅰ、下、Ⅱ、左、Ⅰ、右、Ⅱと押す。 ➔

コンティニュー"ムゲン"!



⬆コンティニュー回数が無限なワケだ！　これでアセらずじっくりプレイしてね。

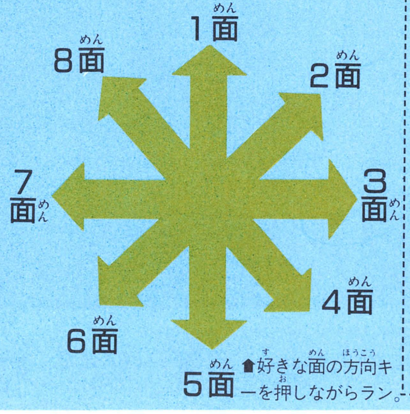


好きな面からプレーイ、の面セレクト!

宮城県　菊地信くん

隠しコマンドの宝庫と言えるほど、さまざまなフィーチャーの入っている『ブラッディウルフ』のお得なコマンド第4弾、ラウンドセレクト！　コマンド入力後に、行きたい面の方向キーを押しながらランでOKさ！

タイトルでⅡ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰの順に押す。



⬆好きな面の方向キーを押しながらラン。

"血だらけの狼"名場面集

➡"イーグル・ロッククライムする"画面のハジから登るのがグッドですよ。

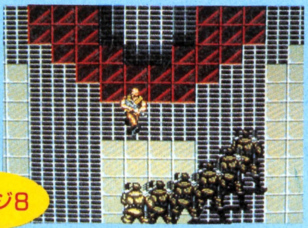
ステージ4



⬇『B・W』唯一の高速スクロール面がこの6面のイカダだ。

ステージ6





➡面セレっていったら、やっぱ最終面だよね。

ステージ8

おこぼれ技　ガンヘッド　ゲーセンで人気の『エリア88』がPCに登場？　なんていうのはウソざんす。面セレ技で88面（AREA88）を選んでみよう。赤くてカタいシャボン玉の出現しない、BGMのない8面がプレイできるんだ。どうやらバグ面みたいだね。

ドーンと裏技30本!! でい

達人

クリアできずに泣いているキミの、強い味方だぞ!!

マークの見方

	ダイヤモンドラビット賞 3000MAC 5000円		ブロンズラビット賞 1500MAC 2000円
	ゴールドラビット賞 2500MAC 4000円		セラミックラビット賞 1000MAC 1000円
	シルバーラビット賞 2000MAC 3000円	おこぼれ技	も、ひとつで賞 500MAC 500円

モンスターレアー

無限コンティニューって素敵！



限りなく無敵に近い無限コンティニュー

静岡県 風間真くん

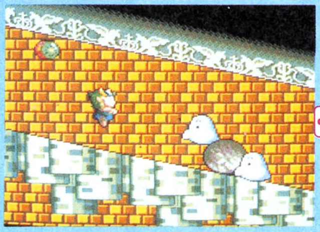
かわいい顔して死ぬほどムズい『モンスターレアー』に無限コンティニューがあったぞ！ ゲームオーバー後、ネーム入力のときに、セレクトを押しながら方向キーを押すと数字も選べるようになる。そこで"68K"と入力してみよう。次のプレイでコンティニュー回数が無限になるんだ。さァ感動のラストを目指せ！



これなら誰にでもエンディングが見れるぞ！

⬆ネーム入れを済ませたら再スタートだ。そんなワケでぶっしゅらん！

レオ、泣いちゃう～！



⬆「ぎゃぴり～ん」死んでしまった！ レオよ泣くでない！ なぜならば……。

キーワードは"68K"



⬆無限コンティニューがあるのだ！ だから泣くなってば、レオちゃんヨ。



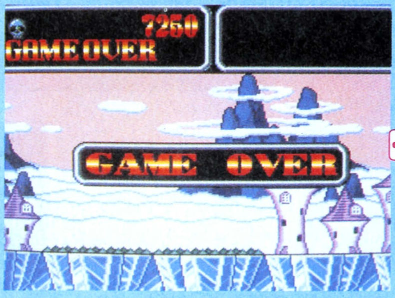
⬆「無限コンティニューが可能となった今、恐れるモノなど何もないィィィッ！」大胆な攻撃になったレオの未来に乾杯(うそ)。



もう1つの無限コンティニュー

北海道 森村麗亜くん

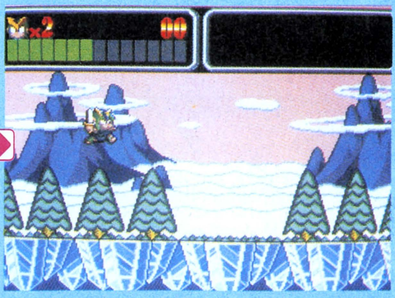
こっちの無限コンティニューは、さっきのとはちょっと違うんだ。"GAME OVER"って表示されているときに、左、右、下、上、セレクト、左の順にコマンドすると、終わった面の初めからスタート。ウデに自信のある人はこれでクリアを目指そう。



⬆このゲームって7面あたりから急にムズかしくなるんだよね。で、このざま。ゲームオーバー。そんなワケでこの画面でコマンドするんだ。

左、右、
下、上、
セレクト、
左と押す。

面のアタマから戦闘再開！



⬆ゲームオーバーになった面の、スタート地点からスタート。コマンドはそのゲームだけ有効なので、ゲームオーバーになったら再コマンドしてね。

おこぼれ技 ワンダーモモ まだ変身したくないのに、つむじ風が飛んできた。ジャンプしてよけたら敵にぶつかりそう。こんなときは正面を向いて、変身しない程度にⅠを連打してモモを回転させよう。そのときにつむじ風が来ても通り過ぎていくんだ。

桃太郎芸術鑑賞室にようこそ！

大阪府 浦東孝仁くん

スーパー桃太郎電鉄

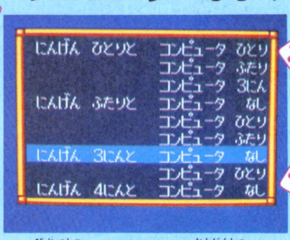


⬆まずは“いつもの”を選択。“つけもの”ではない。なんてネ……。

㊙編集部でも１回プレイすると、３時間や５時間ってのはザラ！　の超ドはまりゲーム。その『スーパー桃鉄』のグラフィックやゲーム中のBGM、SEなどを自由に聞ける、“美術室”モードと“音楽室”モードが見つかったぞ！　これで好きな曲がいつでも聞けて、見たい画面がスグ見れるね。

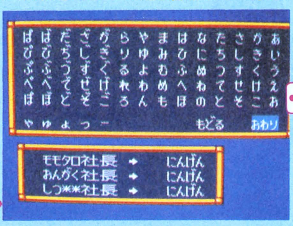


基本コマンドは3人用、コンピューターなし！

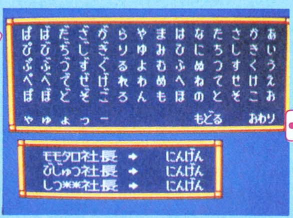


⬆“美術室”モードも、“音楽室”モードも、まずはこれを選択。

このように名前を入力

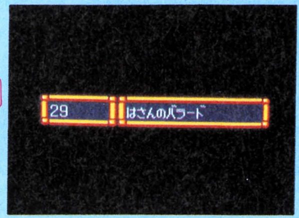


⬆１人めの“モモタロ”は、いじらずにそのまま“END”しよう。



⬆“音楽室”同様、“モモタロ”はそのままにして“END”へ。

これが音楽室モードだ



⬆ゲームを盛り上げる音楽や効果音(BGM)(SE)のすべてを聞くことができるぞ！

『スーパー桃鉄』アートギャラリー！



⬆とってもニギヤカな『スーパー桃鉄』のグラフィックがほとんど見れるよ。



⬆5月です。いいよね、5月って。ゴールデンウィークもあるし！



⬆やった～！　金が出たぞ！　楽しい金山ゆかいな金山、金山、金山♬



⬆クリスマスだぁ！　プレゼントはマジンガーZの超合金！　懐しいなぁ。

連続ポーズで地獄の最終面もなんのその

福岡県 岩本博輝くん

サイドアーム

最終面は地獄！　とまで言われるほどムズい『サイドアーム』のコマ送りモードだ。マルチタップに連射パッドを２つつけてゲームスタート。ゲーム中にⅡのパッドの①Ⅱボタンを押すとポーズがかかるので、連射を最大にして押し続けるんだ。“コマ送りコマンド”とは違って、画面は見やすいぞ。

マルチタップをつなごう



⬆パッドを２つつないだマルチタップを、あらかじめ、本体につなげる。

Ⅱパッドの①Ⅱを押すと



⬆ゲーム中にⅡパッドの①かⅡを押すと、なぜかポーズがかかる。

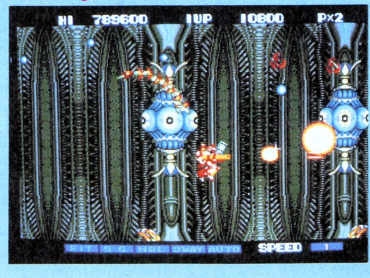
ボスキャラだって楽勝だぜ！



⬅ア・ヒュージバトルシップ“ウィーズル”イズ・アプローチングファースト！　こんな特攻戦艦野郎も、連射ポーズの手にかかれば本当にチョロイっすよ！

ボス攻略以外にも使えます！

➡ゲームオーバー後のコンティニュープレイ、やられたあとの立て直し、要するに復活するときにもこの技は有効！　最終面なんて死ぬと立ち直れないもンね！



おこぼれ技 パワーリーグⅡ　ウォッチモードが発見されたぞ。“VSモード”か“オールスターモード”でチームを選択。守備の“オート”か“マニュアル”を選ぶときにセレクトを押しながら“オート”を①で決定すればOK！　コンピューターの対戦を見よう。



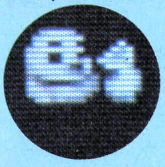
ブラッディウルフ

血だらけの戦場の愛しきゴマ&コアラ！

愛知県 忍くん 大分県 福田英雄くん 埼玉県 秋山和美くん

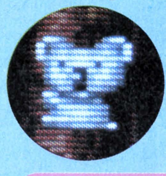
隠れモノいっぱいで、裏技ファンにもバッチリ受けている『ブラッディウルフ』の隠れキャラ、ゴマフアザラシこと、通称"ゴマちゃん"と"コアラ"。この2匹の出現位置が解明されたので、この場を使ってイッキに紹介といこう！ なお、ゴマちゃんをつかまえると武器の弾数が99に！ コアラはフル装備になるぞ！

ゴマちゃん



⬅某アシベくんのペットのゴマちゃんよ。

コアラ



⬅だんだんカゲがうすくなってきたね。

ゴマ1 ステージ2



⬆最初のゴマちゃんは、火炎モヒカン男を倒した後、そのまま川を上って…。

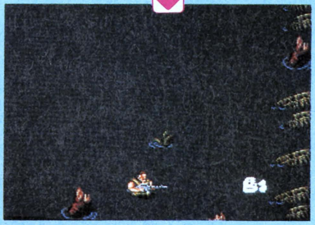


⬆川のラインスクロールの上から2番めの左はしを攻撃、でゴマちゃんだ！

ゴマ2 ステージ7

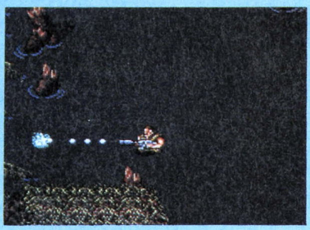


⬆7面の最初の沼地の一番奥、それも画面の右下の方にゴマちゃんがいるぞ。

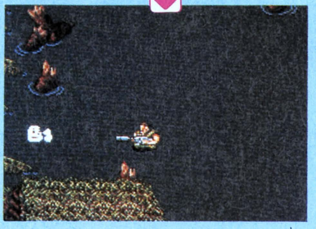


⬆「ダダダダッ」連射パッドでマシンガン化したライフルで、ゴマちゃん発見。

ゴマ3 ステージ7



⬆同じく7面、今度は2回めの沼の家の上の方を撃ってみよう。

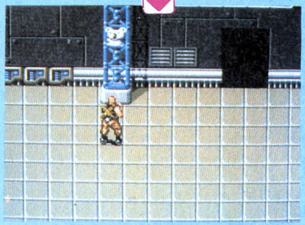


⬆ここにもゴマちゃん！ バーナー使用回数99で武装ゲリラ船も楽勝！

コアラ ステージ8



⬆8面で相棒と戦ったあと。次の部屋の1本めの鉄柱を上まで登ると……。



⬆6本めの鉄柱にコアラ出現！ 面セレで8面に来た人は大助かりだね。



武田信玄

信玄、死して屍ひろう者なし？

東京都 なめくじやろうくん

先月号の裏技の信玄がフルパワーになるコマンド"ポーズをかけてセレクトを32回押す"を、信玄がやられて、ぶっ倒れた瞬間に実行してみよう。すごいハマリが見れるぞ。



⬅信玄、志なかばにて倒る……それ、コマンド！



⬆コマンド入力後、ポーズを解除。すると、なんだァ？ 風の技を覚えた？



⬆何回かぶっ倒れたまま技を覚えたら、完全にハマった。



スーパーアルバトロス

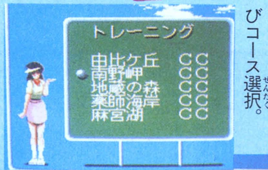
キャディはやはり優子ちゃんだあね

神奈川県 守屋聡くん

『ヴァリスⅡ』の優子ちゃんとゴルフしたいときは、トレーニングモードでコースを選択した後、キャディに優子ちゃんが出るまで①でキャンセルして再びコースを選ぼう。



⬅う～ん。やっぱり優子ちゃんじゃなかった……。



⬅そんなときは再びコース選択。



⬅やったついにッ、優子ちゃん登場。



⬆「我が愛しの優子ちゃん……」㊙PC編集部のアイドルですぅ。

おこぼれ技 パワーリーグⅡ 再び『パワーリーグⅡ』の小技"フォークボールは打てる！"です。バッターボックスの一番前に位置し、いつもよりちょっと速いタイミングでスイングすればOK！ でも言うのはカンタンだけど、やるのはけっこうムズいぞ。

ガンヘッド

おっぱいぱいがいっぱいぱい！

三重県 宇佐美ベッドくん

突然だけど、“マルチボディ”を取ったときって、絶対に“おっぱいぱい”にしか聞こえないよね。うん。そんなマルチボディ、通常装備は2個まで。だが、面セレを使って83面をプレイしてみよう。次々にマルチボディが発生し、最大で15個まで装備できるんだ。爆笑ものだぜ！

AREA83！



⬅基本的には3面だがBGMは1面だったりする。

なぜかマルチボディ



⬅気がつくと、マルチボディが装備されていた…。



⬆1個が2個、2個が3個と増えまくるマルチボディ！ 15個まで装備されるとキャラクターオーバーで敵が出てこなくなるのダ！

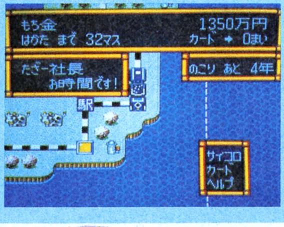
スーパー桃太郎電鉄

たまには字体を変えて遊びましょ！

岡山県 徳田章吾くん

『スーパー桃鉄』が、気持ちよく長時間プレイできる理由の1つに、「文字が大きく、きれいで見やすい」というのがある。そこで月の変わりめでセレクトとⅠⅡボタンを押し続けよう。“まんが字”のような字体に変わるんだ。雰囲気が変わるよ。

これはいつもの



⬅漢字まじりの見やすい字っていうのはグッドやね。

月の変わりめでーす



⬅こーいう画面が出る前にコマンドするんだ。



⬅コマンドのセレクト、Ⅰ、Ⅱを押し続けるんだ。ボタンから手を離しちゃダメ！



➡ほーら、まんが字だ。元に戻すときは、またコマンドすればOK。

オーダイン

乱入&その場コンティニューでクリア！

東京都 高橋憲明くん

最近のアーケードゲームで2人同時プレイができるゲームって、だいたい途中参加（乱入）ができるよね。PC版『オーダイン』も乱入技があったのだ。マルチタップにⅡパッドがつながっていればOK。1人用でもⅡパッドのランを押せば、泊博士に続いて珍さんも戦いに加わるんだ。もう1つ、その場コンティニューは2人プレイ時にゲームオーバーになったらすぐにランを押せばOK！

泊、行きまーす



⬆1人用でプレーイ！ でもなんかさびしい。珍さんも呼べばよかったかナ。

珍、行くざます！



⬆Ⅱパッドのランを押せば珍さん参上！ やっぱ2人プレイじゃなきゃ。ね。

うひいィィィッ！



⬆「泊博士～！」珍が叫ぶ。ああ、泊博士は死んでしまったのだろうか？

我、復活セリィィィ！



⬆コンティニュークレジットの数だけ復活できるんだ。十分に活用しよう。

おこぼれ技 ガンヘッド 意外な高得点キャラ発見！ エリア2のボス、ビッグ・ボルゴから出てくる、一つ目のカタいホーミングなヤツ。なんと、アイツ1匹を倒せば5000点になるのだ！ ボムを使えば一発だから、ボムのある限り稼ぐといいかもしんない。

武田信玄

ボツキャラ？　山本勘介登場！

山梨県　手塚良くん

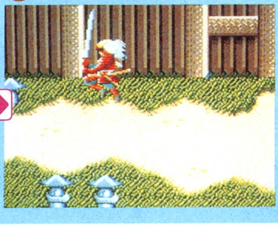
連射パッドのⅠを最高にして、タイトルでⅠを押しながらランを押す。Ⅰは押したままで、ゲーム画面が最初のジャンプと同時に画面から消えれば成功。Ⅰを押し続けると信玄の側近、山本勘介の語りが見れるぞ！

タイトルですね

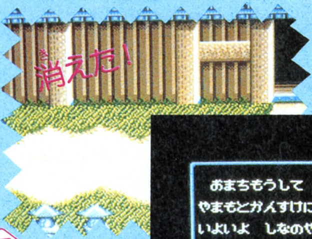


⬅連射になっているⅠを押しながらランだぜ！

Ⅰは押したまま！

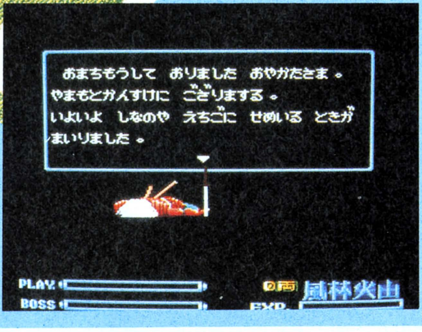


⬅Ⅰはタイトル後も押し続けたまま。ジャンプ一番！



⬅最初のジャンプの直後、信玄が消えなければ技は失敗。成功率がちょっと低いのダ。

➡Ⅰを押し続ければ、死ぬと同時に勘介が語りかける！　湖衣姫は勘介のかわりに入れたのかな。



ブラッディウルフ

ナイフのもう1つの使い方

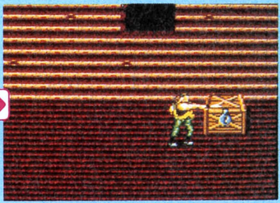
奈良県　西川剛史くん

カタ〜いアーマー兵もナイフなら一撃！　しかしこのコンバットナイフ、殺傷だけが能じゃない。なんと、カギのかわりになるのだ！　カギを持ってないときに、カギつきの箱の前で15回刺してみると、ホラ、開いた！

それッナイフで突け！



⬆「ン？　カギがァ、忘れてた！」マヌケなイーグル、さァどうする？



⬆こーなったらヤケ！　ってなもンでナイフでカギを壊しちゃえ！



⬆見事、カギを壊してアイテムを奪うことに成功した。「泥棒になろうかな」なんてネ。

オーダイン

オーダイン開発スタッフの方々登場

東京都　んてがめくん

もうみんなクリアしたかな？　“香奈ちゃんモード”をクリアして、エンディングが終わった後、3分ぐらい待っていよう。するとPC版『オーダイン』開発スタッフが登場するぞ。



⬆悪人クボタをやっつけた。香奈はレベルが上がった！（うそ）





⬆「バイバーイ！」ってなワケで香奈ちゃんモード、クリア！
⬅待つこと約3分「どうもありがとう」楽しませていただきました。

サイドアーム

ハイパーダインの左右乱れ撃ち！

東京都　和田一真くん

連射パッドでスタート。Ⅰの連射を2段、Ⅱの連射を最高にして、Ⅰ、Ⅱを同時に押してみよう。ハイパーダイン（自機）がショットを左右に撃ちまくるのだ！　両サイドを囲まれたときに有利だぞ。



⬆誰もいない新宿上空に位置するハイパーダイン。「行くぜ！」





⬆「囲まれたか……」こんなときこそ乱れ撃ちだッ！　FIRE！
⬅「やったぜ！」ちなみにMBLは役に立たない。注意してくれ。

おこぼれ技　スーパー桃太郎電鉄　ビンボー神につかれているプレイヤーと同じ所で止まる。そして来た方へ少しだけ戻り、再び前進、今度は追い越す。するとビンボー神にとりつかれずに通過できるんだ。基本テクだけど、友達にはやらない方がいいと思うよ。

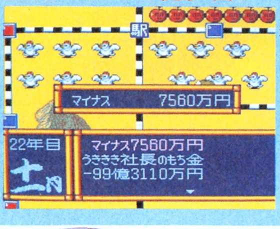
スーパー桃太郎電鉄

やっぱりあった！ 感動の女湯！

埼玉県 松尾若葉くん

ファミコン版で思わず「ドキッ」ときた"女湯"がPC版にもあったぜ、ヒューヒュー！ と、言ってもカンタンには見れない。とにかく借金しまくって、−100億円を突破しなければならない。コツとしてはビンボー神を味方に付けること！ あとは根性でやるしかない！

目指せ−100億突破！



⬅マイナスの駅の集合地帯を利用するといいぞ。

ついに−100億突破！



⬅マイナス100億達成！ 本当におめでとう！



⬆つ、ついにやったぜ！ この一瞬のためにオレは生きてきたんだ。きっと……(バカ丸出し)。そんなワケでみんなもがんばってね。

ガンヘッド

大量の残機でゴッドオブゲームに挑戦！

青森県 鰐田由美子さん

まず"ゴッドオブゲーム"に設定し、ラウンドセレクトで0Aを選び、セレクト、Ⅱを押しながらランを連打してゲームスタート。キング・ブレイルを倒せば残機50機以上でゴッドの1面からプレイできるんだ。はたして無敵なしでのクリアは可能か？

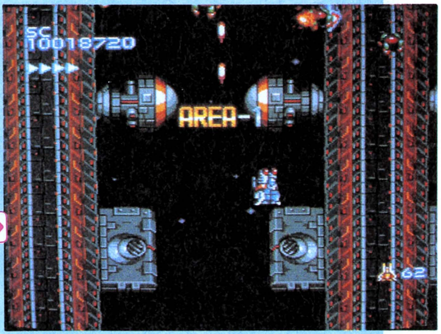
キング・ブレイル撃破！



⬆ゴッドモードにした後、面セレコマンドで0A面を選ぼう。ゴッドのキング・ブレイルは強いぞ。



⬆ゴッドのキング・ブレイルは倒れた。しかし、真の戦いはこれから始まるのだ。行けガンヘッド！



⬆残機の数にモノをいわせてクリアなるか？ それとも、いつものように途中でくたばってしまうのか？ それも、君のテクニックしだいだ。

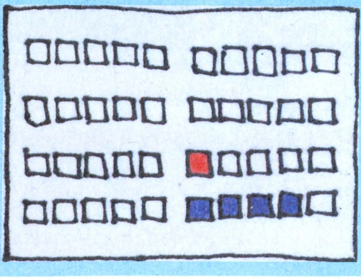
F1ドリーム

パスワードをちょこっといじって……

広島県 中野洋くん

自分のパスワードを少しいじるだけで、メカニックが最高になったり、面セレクトができるようになるぞ！ 特定の場所のアルファベットを入れ替えるだけでいいんだ。カンタンだよ。

色つきの所を入れ替えろ！



■ 最高のメカニック



⬅青い所を、すべて「V」にすればいいんだ。たったのそれだけで最高になるんだ。



➡ほーら、ね。最高レベルでしょ。これなら少しくらい荒い運転でもOK？

■ ラウンドセレクト！



➡赤の所の英語を進めると(AならB、C、D……)1つ先、2つ先のレースができる！



➡この場合、PをQにすれば第2戦をパスして第3戦から走ることができるんだ。

おこぼれ技 パワーリーグⅡ 同じチーム同士で対戦！ ペナントモード以外のすべてのモードでOK。1Pがチームを決めたら2PはⅡを押しながら、1Pの選んだチームにカーソルを合わせ、Ⅱを離してⅠを押す！ これでもう、不公平なんて言わせないぞ。

P☆47

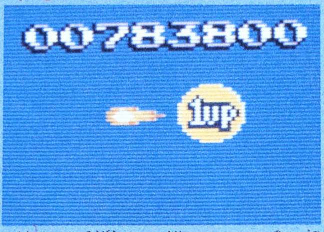
攻撃してくる1UP！

CERAMIC

福岡県 岡本秀昭くん

戦艦ビスマルクと対戦する4面で、倒すと1UPを置いていく攻撃ヘリ、"チョッパー"が出てくるよね。コイツにボムを3発ぶつけたら、わざと体当たりしよう。すると自機はやられるけど、出現した1UPはなぜか弾を1～2発撃ってくるのだ。

1UPが弾を撃つ



⬆倒された攻撃ヘリの魂が1UPに乗り移り、攻撃してくるのであろーか？

ブラッディウルフ

体当りで戦車を倒せ！

SILVER

千葉県 石野智久くん

『ブラッディウルフ』に登場する敵キャラの中でも、最強の部類に入る戦車を速攻で倒す技がコレ。『ブラッディウルフ3』でスタートし、戦車の砲塔へ突っ込む！ それだけ！



⬅まず戦車と同じフロアへ乗るんだ。そして砲塔へ向かって走れ！



➡1ダメージ受けるけど、普通に戦うよりはるかに速く倒せるゾ！

オーダイン

カメさんボーナス技！

BRONZE

千葉県 やひちくん

「かいってん！」くるくる回って炎をまきちらす"ファイヤートータス"をやっつけて、しぼんだ彼を拾いませう。すると1000点か5000点ボーナスがもらえるよ。なんか得したね。



⬅ファイヤートータスなんかに負けるな、ごウごウ！あと少し！



➡「しくしく」ボーナスになったカメさん。たまーに、5000点が出る。

魔界八犬伝シャダ

何度も流れる流れ星！

BRONZE

神奈川県 佐々木太くん

ゲームのラスト、ガリョウの城の夜景の見える最上階へ行くと、流れ星が出るよね。そのとき方向キーを左か右に入れ続けると、何回でも流れ星が見れるんだ。けっこう「あッ」という間に通り過ぎちゃう流れ星だけど、この技なら何度でも！

あッ！ 流れ星……



⬆もう秋も深まってくるころだから星空がきれいだよね。本物が見たくなった！



ここジャますぢまの

裏技あれこれ忍法帖

その六 誰よりも早く裏技を見つけろの巻

あぢ～いナツもとうに過ぎて、やっと涼しい秋＝ゲームのやりやすい季節となりやした。で、今回は"裏技の見つけ方"と"これはやっちゃいけないよ"の巻です。

①まずは、そのゲームを徹底的にやり込む。何か見つかるはず。

②普通じゃないことをやる。例えば敵以外のものでも何でもガンガン撃っ（打っ）てみる。障害物とか。

③他のゲームや、ファミコン、パソコンでできた技をやってみる。

④初歩的なのは、パスワードの入れ替え。何番めと何番めを入れ替えてみるとか。

逆に、やっちゃいけないことは、①電源のON、OFFを激しくくり返し続けて、バグらせる。②CDロムが回っているときに、突然取る（これは本当にブッ壊れるよ）。など、ソフトやハードを壊しかねない技は、絶対ダメ!!

というわけで、日々ゲームに熱中しているキミ、ぜひ裏技を見つけて㊙PCまで送ってくれ!! ハガキ待ってるぜ!!

■「おっ、これ裏技じゃん!!」と裏技を発見したら、ワザのやり方とキミの住所、氏名、年齢、電話番号を書いて送ってくれ。1枚のハガキにはひとつのワザだけだよ。また、アンケートハガキでの投稿、他誌に載っている技を書いて送るのは絶対やめようね。

あて先……〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル ㊙PCエンジン編集部 ウラワザ係

キミの裏技を待つ！

ゲームの名前"マント犬の冒険"

①ステージ1で
ボツハガキをひろう。

②ステージ2で
頭53回なぐる。

③すると、画面の右上に
ゴールドマックが出てくる！

④それをとると、点数が
5000点アップするぞ

※住所、氏名、年齢、電話番号は
ハガキの表に書いてネ!!

これが基本

達人情報局

旭川 0166-22-7400
東京 03-236-7200
大阪 06-700-5599
高松 0878-33-9700

★ウラワザなどの情報が、タップリ入った「達人情報局」。番号違いに注意してね。

おこぼれ技

おこぼれ技採用者 茨城県 吉田宏信くん／東京都 安藤修くん／千葉県 平野健太郎くん／新潟県 大平辰徳くん／千葉県 ビスマルクくん／宮城県 臼井幸夫くん／埼玉県 関根正市くん



多彩なコースと敵を一刀両断！

SUPER アルバトロス

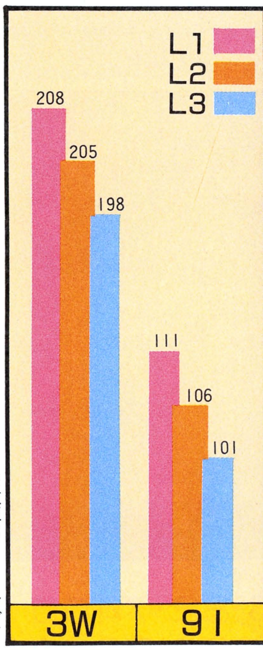
日本テレネット／発売中／¥6,780

達人道場 その1

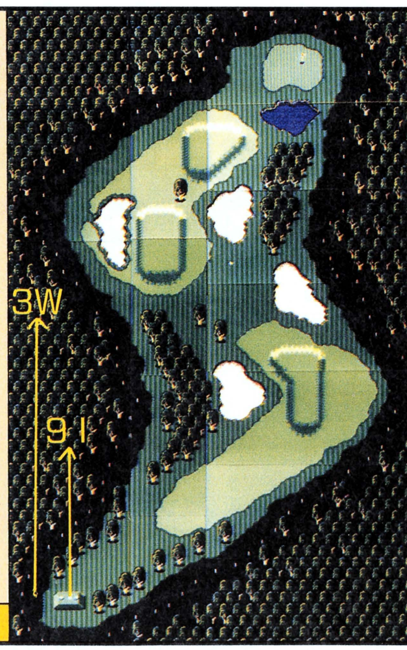
史上初のアニメRPG的展開、新方式の標的システム。なにかと話題の『スーパーアルバトロス』完全制覇に挑戦だ！

地形のクセと自分の能力を知って、手強い敵を打ち倒せ！

レベルアップで、同じクラブでも飛距離が変化！



※数値はメートルです

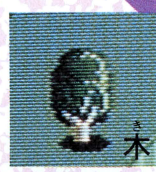


クラブ	L1	L2	L3
1W	214	219	224
3W	198	205	208
4W	184	189	194
1I	176	181	186
3I	168	173	178
4I	150	155	160
5I	146	151	156
6I	130	135	140
7I	128	133	138
8I	116	121	126
9I	101	106	111
PW	56	61	66
SW	40	45	50

●レベルアップ後の数値は標準値です。プレイによって上下幅がでます。

このゲームの楽しみは、なんたってRPG風に自分の能力が成長すること。強敵をひとり、またひとりと打ち倒すたびに、主人公・徹也のゴルフの腕が上達し、飛距離やパッティングの正確さもレベルアップしていくのだ。ただし、その成長度が数値で表示されないところが、このゲームのミソ。いつのまにか飛距離が伸びてるもんだから、前の勝負と同じ感覚でクラブを選択したらオーバーしちゃった、なんてハメになる。自分の成長の度合いを把握しつつ正しいクラブを選ぶことが、勝利への道だ。さらに、コース上の木や池などの攻略のツボをおさえれば、まさに万全の構えだぞ！

地形のワナに要注意！



ワンキャラ分は必ず離さないと、どんな球を打っても邪魔されるぞ。



特に、ころがって落っこちるパターンが多い。こいつの付近では注意。



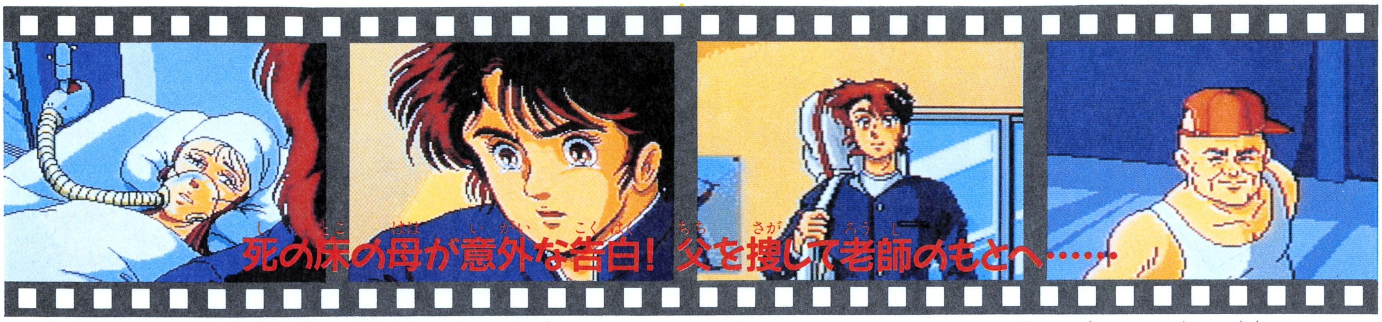
SW以外は、チビッとしか飛ばない。ロングホールで入るとアウトだ。



飛距離が多少落ちるので、クラブ選択のとき距離計算に注意しよう。



手前のカゲ部分に当たると、はね返ってしまう。落下点に気をつけて。



死の床の母が意外な告白！父を捜して老師のもとへ……

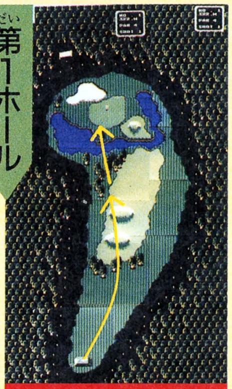
さあ、いよいよ勝負！各敵キャラの傾向と対策だ！



カミソリの安

平均点なパワーとテクの持ち主。ショット、寄せ、ともに安定している。最初の敵としては妥当なセンだ。

第1ホール



322M PAR4

➡コースも敵も初級レベル。ここで負けるとカナシイぞ。

これは全勝負にいえることだが、基本的にバーディ狙いでいくのが必勝のポイント。したがってこのホールは、なんとしても2オンしたい。第1打は、木の向こうのふたつのマウンドを越えたあたりを狙い、2ポイントほどスライスをかけるのがコツ。さらに続く第2打で、かならずグリーンに乗せるのだ！

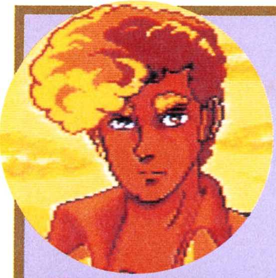
第2ホール



496M PAR5

➡マウンドと森にさえ注意すれば、クリアできるぞ！

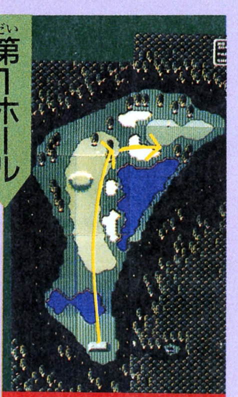
敵の第1打はバンカーにはさまれた最初のマウンド付近。だがキミは、その少し左のフェアウェイを狙おう。マウンドの縁に当たって跳ね返らないよう注意。第2打は、中央の森に落ちないよう心してかかれ。森の左にあるマウンドを狙うのがベストだ。そして第3打はグリーン手前からランさせてオン。完璧だぜ！



カーロス・ラベル

安よりも、ややレベルが高い。ミスが少なく、飛距離も徹也より10mほど大きいようだ。負けられないぜ！

第1ホール



304M PAR4

➡第2打でオーバーするとあとが苦しくなるぞ！

カーロスとの勝負は、なぜか1ホールのみ。まずは、ドライバーでまっすぐにティーショット。このとき、風の向きや強さによる左右のブレを計算にいれて、標的を設定すること。フェアウェイの端の木の手前あたりにボールが着地するのが望ましい。第2打は、もちろんオンを狙う。ただし、安との勝負のときよりわずかに飛距離が伸びているので、オーバーしやすい。クラブ選択に頭をひねる必要がありそうだ。バックスピンなどのテクで対応するのもテだね。

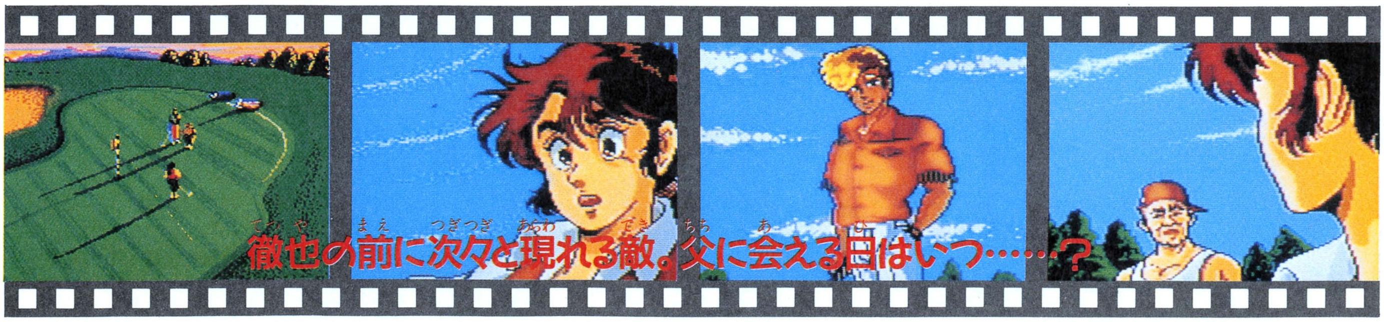
番外情報

『ヴァリス』の優子がキャディで特別出演！

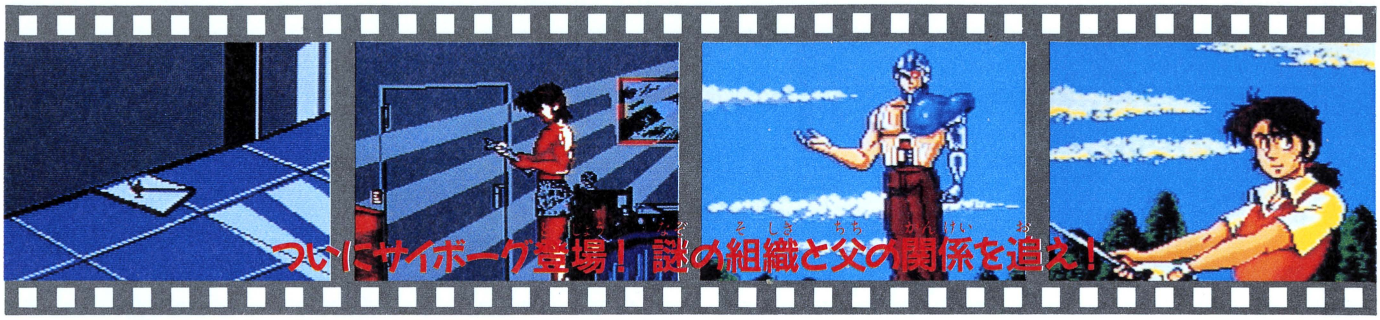




トレーニングモードで遊ぶときのお楽しみ情報！　運がよければ、あの『ヴァリス』の優子ちゃんがキャディになってくれるぞ。無意味なアドバイスに爆笑だ！



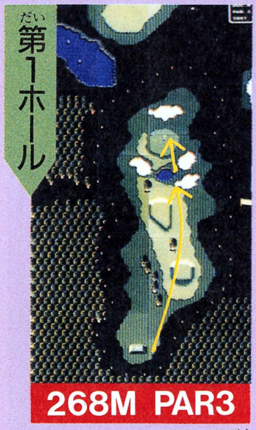
徹也の前に次々と現れる敵。父に会える日はいつ……？



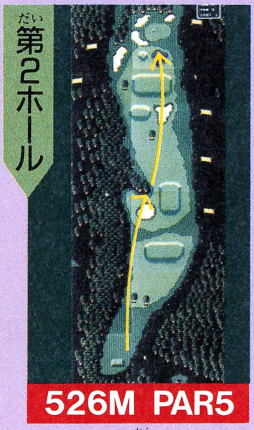


サイバーG2

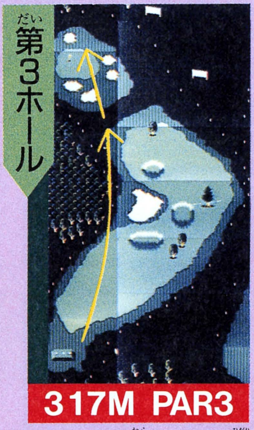
キカイ人間だけに、飛距離がスゴイ！ クソ力には驚かされるが、ノーテクなのが悲しい。アタマも改造してもらう必要がありそーだぞ。特に寄せは超ヘタクソ。



⬆グリーンでは、こちらが有利。パッティングで勝負だ！

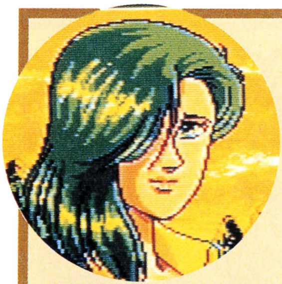


⬆グリーンの狙いどころは、手前左がベストポイントだ。



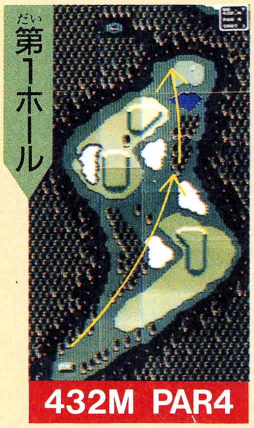
⬆グリーンの狙いどころは左奥。一直線にパットできるぞ。

第1ホールのポイントは、3Wでハザードの手前に確実にきざむこと。第2ホールは、第1打でコース手前のマウンドより右側を狙い、第2打でグリーン右手前のバンカーをよけつつ、左のマウンド越えを狙う。敵は2オン狙いでくるが、かまわずマイペースを保て。第3ホールも、ティーグラウンドから右方向のバンカーを越えて、フェアウェイをキープ。敵の力技に惑わされず、安全策をとるべし。



神永麗子

飛距離は徹也と同程度だが、正確さはピカイチだ。ちなみに、この頃になると徹也の飛距離もかなり伸びてるので、クラブ選択は最初の頃より2段階下のものを選ぶこと。



⬆敵と同じ場所を狙って、できるだけ正確に打つのがコツ。

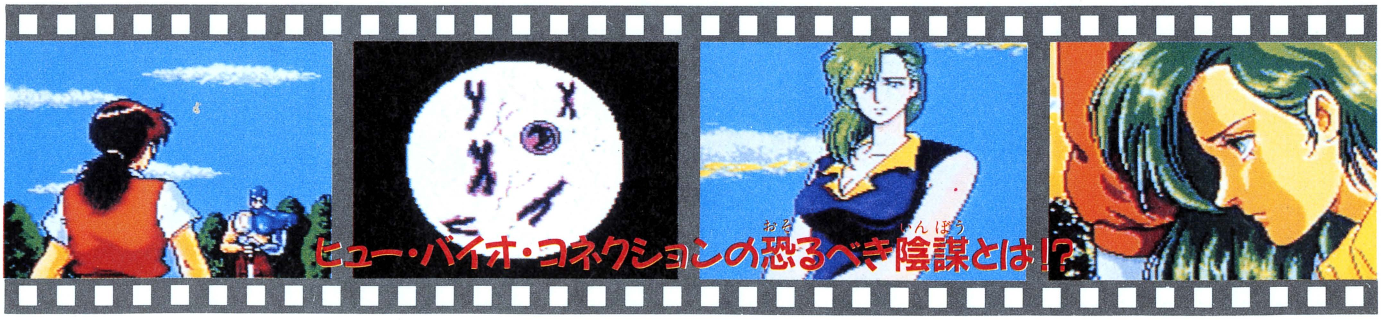


⬆グリーンはピンの左横を狙っていくのがベストだ。



⬆できるだけピンに寄せていかなければ勝ちめはないぞ！

力まかせのサイボーグ野郎と違って、このハイレグねーちゃんのテクはスゴイ。とにかく正確に打ってくる強敵である。第1打はあちらが先に打つので、ヒキョーなようだが、彼女の狙いをお手本に、同じところに落とすようにすると、間違いない。特に第1ホールのティーショットは、左右どちらのフェアウェイを狙っても、OBやバンカーの危険性が大。右方向に標的をあわせ、スライスをかけるべし。



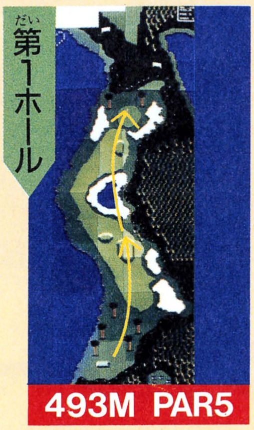


5人めの敵、出現！こいつを倒せば父に会えるのだ！



中村 修

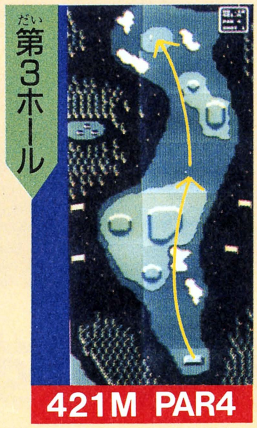
パワーといい、テクニックといい、これまでの中で最高である。これでノンオペレーションなんだから、もしかすると改造しないほうが優秀なのかもしれない。



⬆第2打でイッキにグリーンを狙う。届かないけどね。



⬆グリーンの狙いどころは、ピンの真上。うまく落とせ！



⬆グリーンは、ピンの真上か真下、どちらかに落とすこと。

第1ホール第1打は、右側のマウンドの少し左あたりに落とし、第2打で一気にグリーン狙い。届かなくても強気でいくのだ。第2ホールは、ティーグラウンドから直線方向に立っている木の左上を狙う。風向きや風力を計算して、うまく木を越えるように打ちたい。第2打は、もちろんグリーン狙いだ。第3ホールは、まっすぐティーショット。ただしラフに突っ込まないようバックスピンをかけるといい。

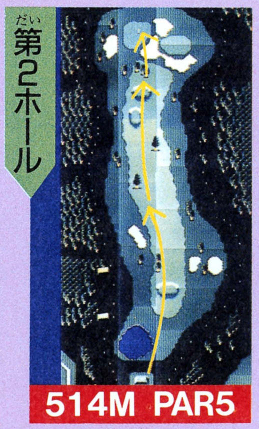


加納秀人

出たあっ、徹也の親父さん。覆面姿で現れたときは、どーしよーかと思ったが、素顔はさわやかなナイスガイで安心したぜ。バツグンのパワーを秘めた強敵だ。油断するな！



⬆グリーンの狙いはピンの真上か真下がベスト。

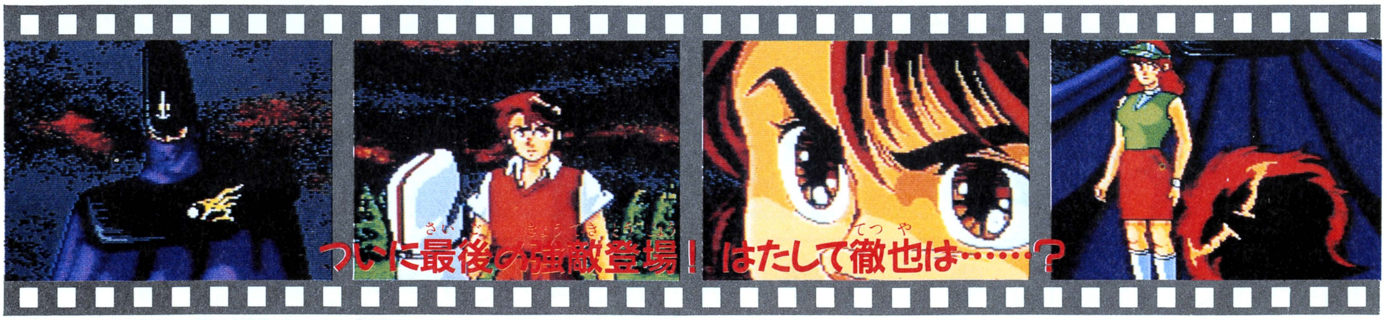


⬆グリーンの狙いどころはピンのすぐ左だ！

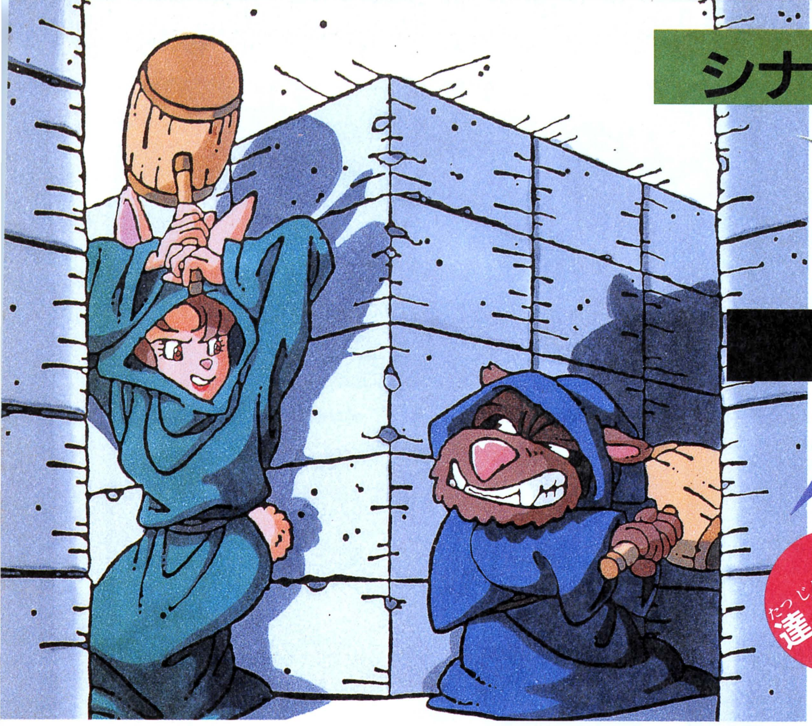


⬆グリーンは左右のどちらかから攻めるのがオススメ。

さて、強敵5人を倒したら、いよいよ父と宿命の対決。まず第1ホールはフェアウェイの左側の木を避けて、その木の右側を狙う。第2ホールは、中央の木やバンカーにつかまらないよう右寄りにティーショット。第2打でグリーンの手前の木を避けつつ、その右側を狙う。第3打では確実にオンしたいところだ。続く第3ホールは、1Wのいらないショートホール。3Wか4Wで手堅くきざんでいくといい。



ついに最後の強敵登場！ はたして徹也は……？



達人道場その2

シナリオ19〜20を完全攻略！

ダブルダンジョン DOUBLE DUNGEONS

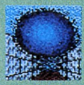
メサイヤ(NCS)/発売中/¥5,500

道に迷ってしまい、どうしてもクリアできない！　という人に贈る、レベル4のダンジョンマップ&モンスターデータだ。

レベル4に登場する全モンスターリスト

モンスター名	HP	ランク	パープルスライム	20	C	バンシー	60	B
グリーンスライム	2	E	ゾンビ	24	C	バーサーカー	79	A
キラービー	4	E	ジャイアントフライ	25	C	ソーサラー・2	82	B
レッドスライム	4	E	ヒュージスラッグ	25	B	ポイゾントード	83	B
キングスパイダー	5	E	ファルコン	27	B	シェイド	84	B
ゴブリン	5	E	マーシュスネーク	28	B	ソーサラー・3	84	A
ジャイアントヒル	5	E	デスフライ	29	C	シルバンウルフ	85	B
スケルトン	6	E	ガーダー	32	B	サーベルタイガー	92	A
トウメイニンゲン(オトコ)	6	E	シャーマン・1	32	C	パンプキンマスター	93	A
クイーンアント	8	D	キラーウルフ	35	C	ファイヤーエレメント	100	A
クイーンビー	8	D	ネクロマンサー・2	36	B	バシリスク	112	A
デススパイダー	8	D	グールー	38	B	ヘルタイガー	120	A
ソーサラー・1	10	D	グレムリン	42	B	ヘルガーダー	126	A
ファイヤースネーク	11	D	トロール	43	B	エアーエレメント	130	A
アイアンヘッド	13	D	シャーマン・3	44	B	デススケルトン	132	A
タランチュラ	15	D	レイス	45	A	クレイゴーレム	147	A
ホーク	15	D	レッサーデーモン	46	B	アモデウス	176	A
マミー	17	D	ネクロマンサー・3	48	B	レッドナイト	180	A
ホーネット	18	D	オーガー	49	B	ブルードラゴン	200	A
インプ	20	B	ハーピー	54	B	ベルゼブブ	220	A

シナリオ19に新しく登場するモンスター



シェイド
AP-46　EV-124　EX-40
DP-16　HP-84　G-4



ソーサラー・2
AP-48　EV-60　EX-？
DP-4　HP-82　G-？



ネクロマンサー・3
AP-48　EV-72　EX-40
DP-21　HP-48　G-24



バーサーカー
AP-66　EV-133　EX-56
DP-42　HP-79　G-86



パンプキンマスター
AP-43　EV-118　EX-43
DP-24　HP-93　G-42



ベルゼブブ
AP-188　EV-157　EX-117
DP-22　HP-220　G-61



ヘルタイガー
AP-62　EV-180　EX-56
DP-27　HP-120　G-59

MAPの見方　I 1Pのスタート地点　II 2Pのスタート地点　① ショップ　宿屋　宝箱　中ボス　ボス

　マップイラスト／立神洋子

ダンジョンマップ

シナリオ19 一つ目の巨人

ある日冒険者と出会った戦士は彼から話を聞いた。ダンジョンで一つ目の怪物を見たという。戦士は興味がわき起こるのを感じた。その一つ目に会ってやろう。

凶悪な敵、広大なダンジョンと、非常につらい冒険になる。道に迷うと悲惨。マップと現在位置を常に照らし合わせながらプレイしよう。

中BOSS ベヒーモス

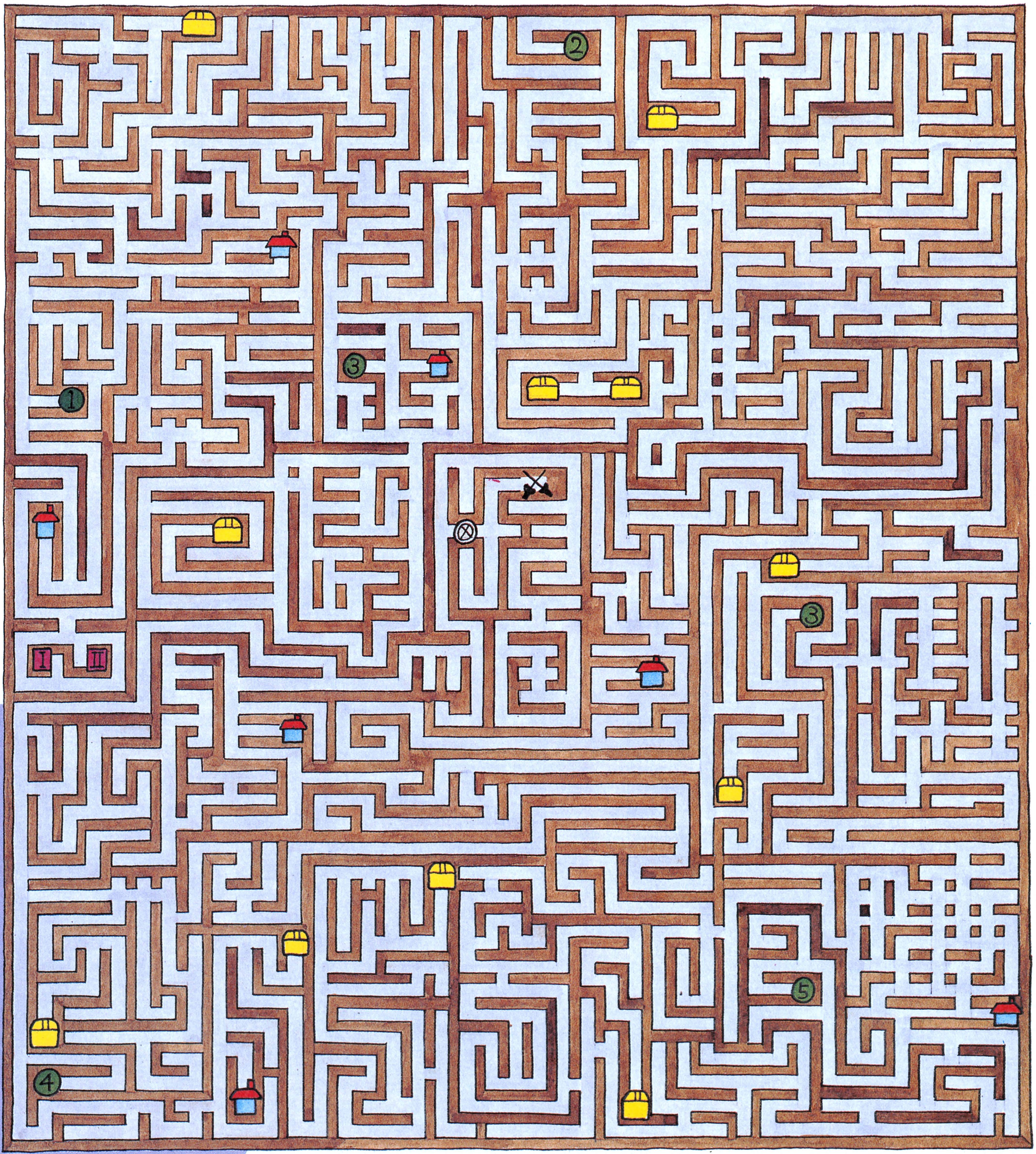
AP＝192
DP＝ 46
EV＝190
HP＝203



BOSS サイクロプス

AP＝200
DP＝ 32
EV＝140
HP＝299





ダンジョンマップ

シナリオ20

灼熱の赤龍

赤いドラゴンがダンジョンにいる。王の頼みを一度は断った戦士であるが、熱心な王の頼みに行かざるをえなくなった。自分の城の下にドラゴンが棲んでいるというのは、あまりいい気がしないらしい。

非常に広大なマップなので、見やすいようにブロック分けした。左上のブロックからスタートし、赤いドラゴンの棲む右下のブロックにたどり着かなければならない。なお、行程の途中で拾えるクリスタルミラーには、非常に強力な攻撃魔法が秘められている。クリアに欠かせないアイテムなのだ。

シナリオ20に新しく登場するモンスター①

エアーエレメント



AP-42 EV-110
EX-60 DP-20
HP-130 G-60

アモデウス

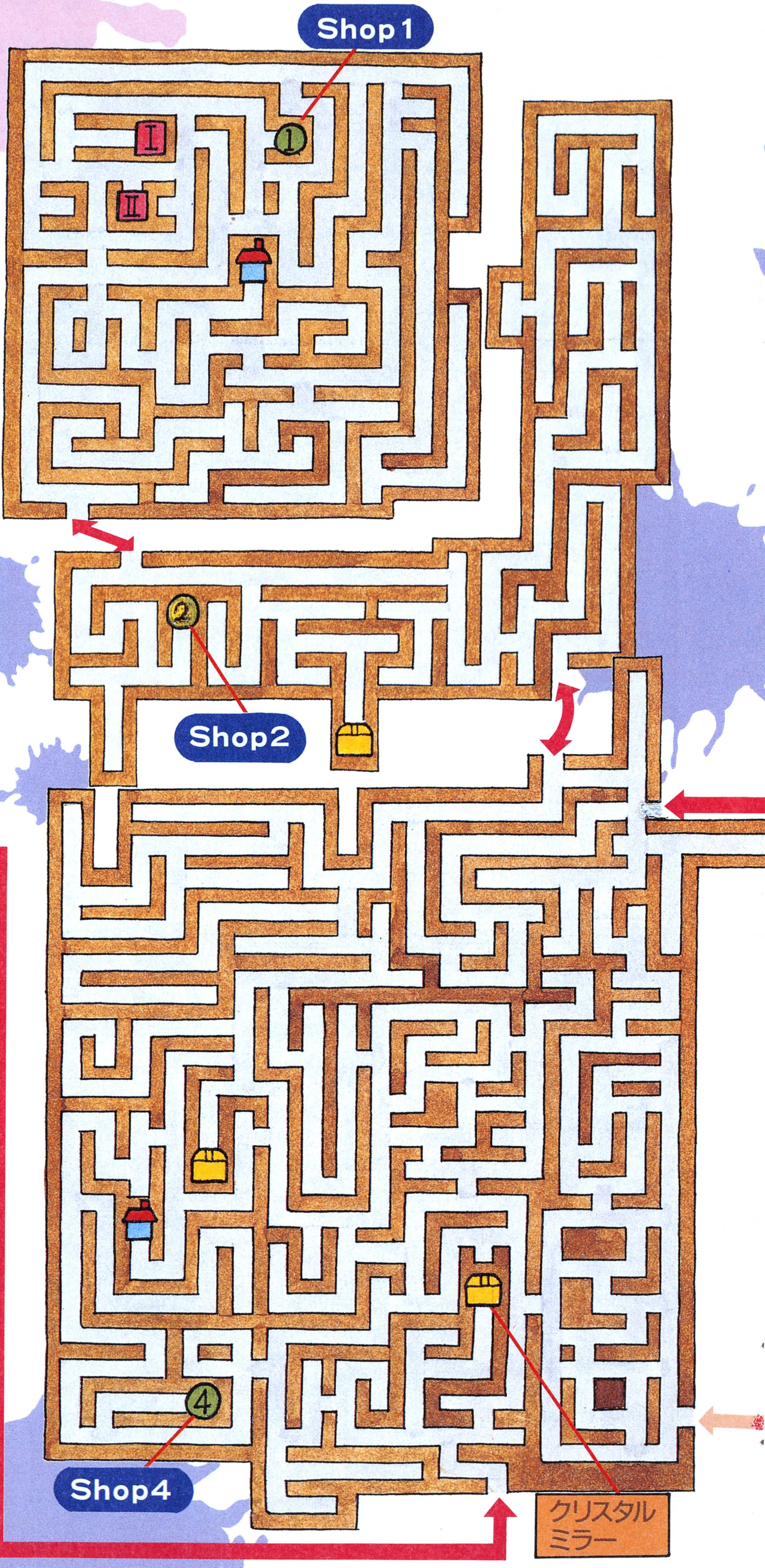


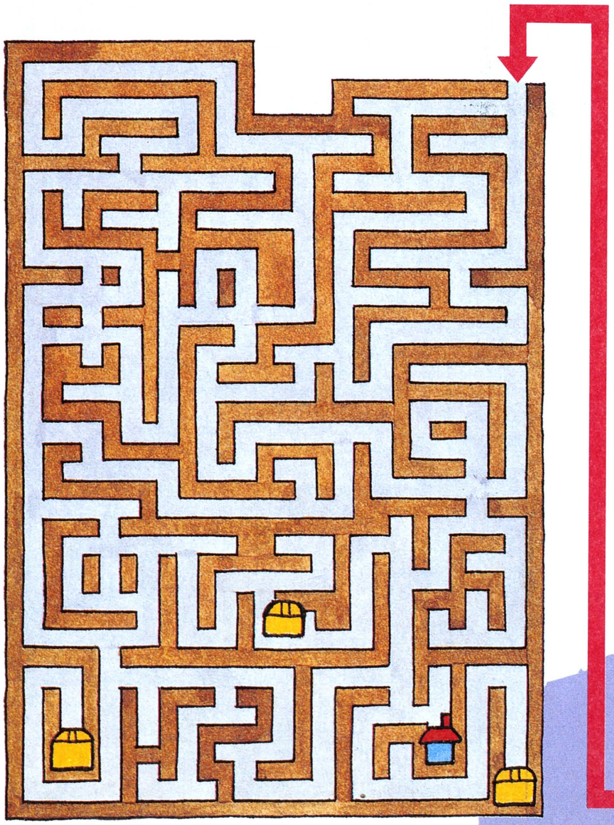
AP-174 EV-144
EX-102 DP-34
HP-176 G-53

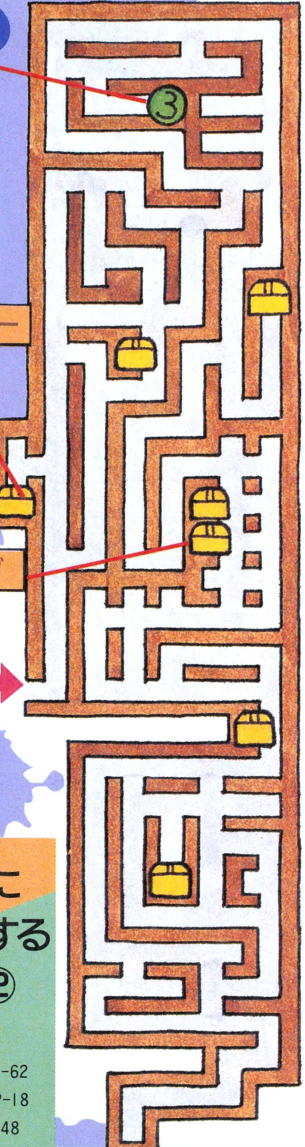
シャーマン・3

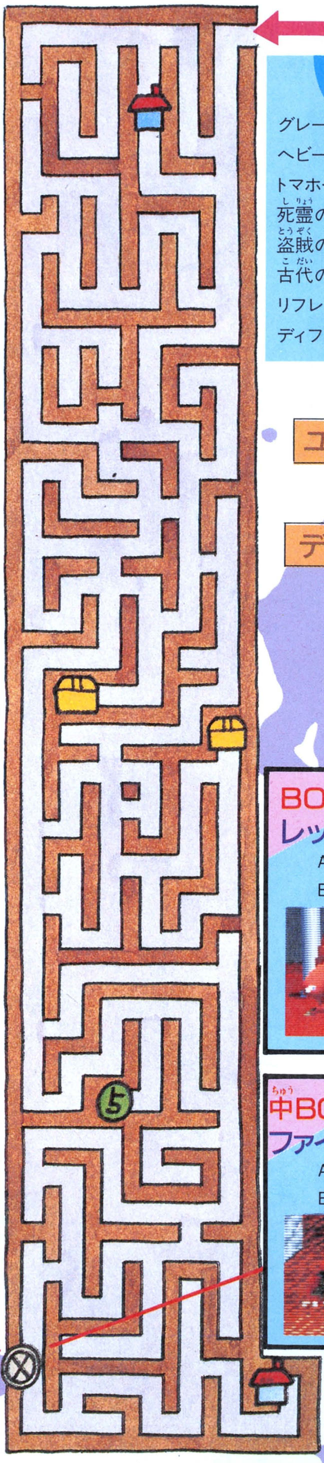


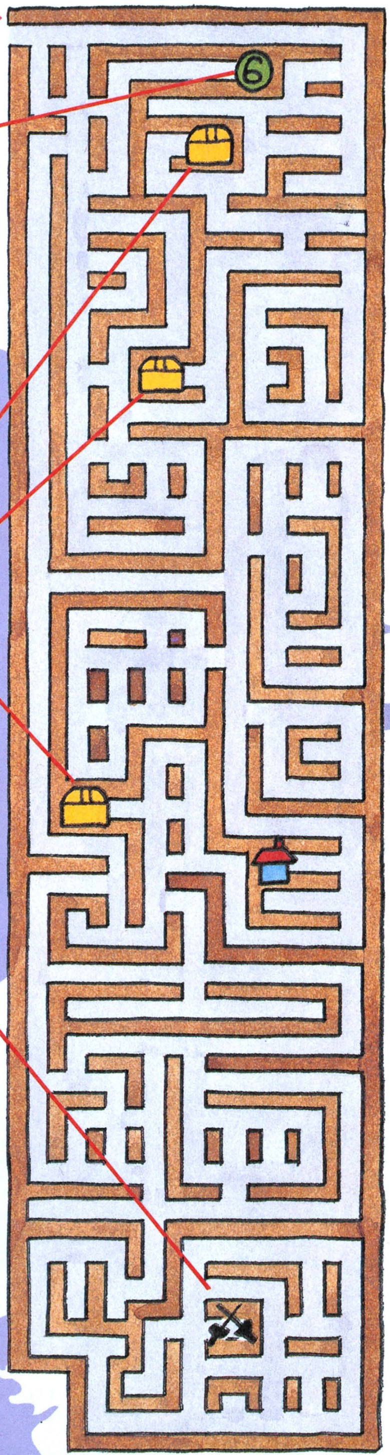
AP-44 EV-152
EX-36 DP-18
HP-44 G-20

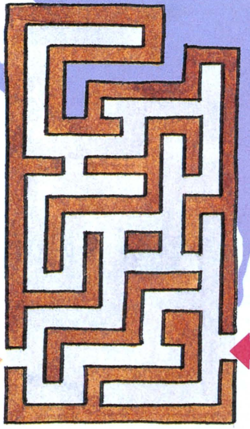












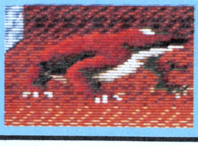
Shop6

グレートフレイル	900
ヘビーフレイル	2400
トマホーク	6000
死霊の防具	5600
盗賊の防具	7800
古代の防具	9200
リフレッシュ	300
ディフェンダー	1000

BOSS
レッドドラゴン
AP=192 DP=46
EV=130 HP=263



中BOSS
ファイヤーリザード
AP=182 DP=36
EV=180 HP=210



シナリオ20に新しく登場するモンスター②

ソーサラー・3



AP-40 EV-62
EX-62 DP-18
HP-84 G-48

ブルードラゴン



AP-140 EV-100
EX-100 DP-40
HP-200 G-86

レッドナイト



AP-56 EV-162
EX-120 DP-30
HP-180 G-30

シナリオ21〜最後の戦いは……

9月号から4号にわたって、全22のシナリオのうちの20本のマップとデータを紹介してきた。『ダブルダンジョン』をクリアしようというキミへの、助けとなったと思う。とりあえず今回のシナリオ20で、本誌の攻略も終了する。シナリオ21・22の攻略は、キミ自身の手で行ってほしい。ただ、どうしてもクリアできないという人には、制作メーカーのメサイヤから全マップ集を送ってくれるとのこと。ソフトの取扱い説明書の最後のページに付いている応募券を、メサイヤに送るのだ。

★書きおろしオリジナルストーリー

FAR EAST OF EDEN

天外魔境

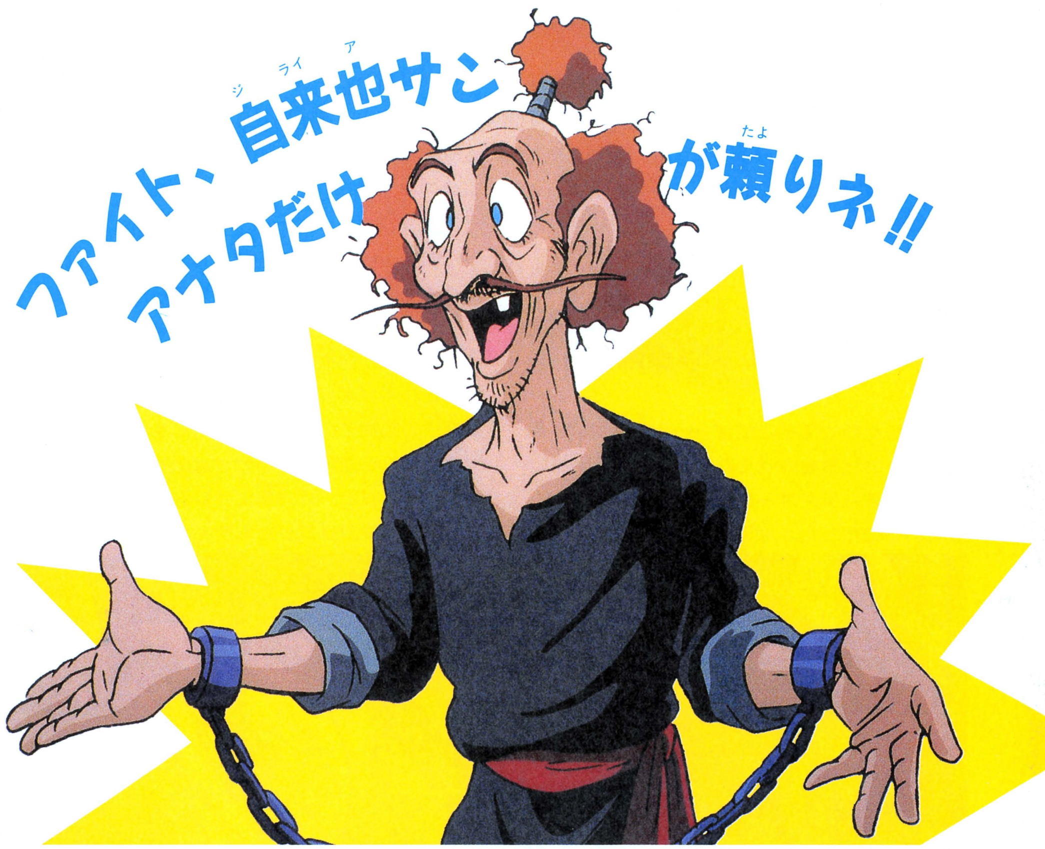


自来也の頭の中をグルグルと、邪神斎の不気味な笑い声がうずまいていた。彼は暗い闇の中へ吸い込まれるように落ちていった。叫ぼうとしたが、声は出ない。邪神斎の術にはまった自来也は、獄門島へと流されてしまうのでありました。はたして、彼の運命は………

絵師／辻野寅次郎
原作／P.H.チャダ
翻訳／広井王子

第9章 恐るべし、邪神斎!! 破れたり自来也!!

邪神斎の術にはまった自来也は、獄門島へと流されるのだった



自来也は、ゆれる船の上で気がついた。手には、大きな鎖をつけられている。

「く、くそっ！」と彼は、歯ぎしりをした。頭の中で、邪神斎のあの不気味な笑い声が響いていた。あれは、ヤツの術のひとつだったのだ。それにまんまとはまって、このザマだった。

「ちくしょー！」自来也は、さらに歯をむいて怒った。ギイギイと、船がゆれる。

「綱手や大蛇丸は、いったいどこへいっちまったんだろう……」用心深く、彼は船底らしい部屋を見回した。そこには、自来也と同じく、手足に鎖を巻かれた人々がうずくまっていた。だが、仲間たちの姿は、どこを探しても見あたらなかった。

自来也は身の回りをあらためて、剣やアイテムがすべて奪われていることに気づいた。小声で術をつぶやいたが、それも封じられていた。

「チェッ！　やるな、邪神斎め……」彼は、軽く舌打ちをした。

自来也の目の中に、赤い炎がメラメラと燃え上がっていた。「敵は、邪神斎のクソ野郎だ！」新たなる闘志が、その目には浮かんでいる。

「それにしても、ヤツの術にはやられたぜ。笑い声ひとつでこのオレを眠りに落とし、術を全部封じやがるんだからよ」

だが自来也はひるまなかった。逆にそんな強敵と戦えることに、全身がゾクゾクしているのを感じていた。「必ずぶったおしてやるぜ……」彼は不敵に笑った。

邪神斎率いる大門教一派は、そのときついに江戸を手中に収め、坂東（今の東京）全域に、その勢力を拡大していた。

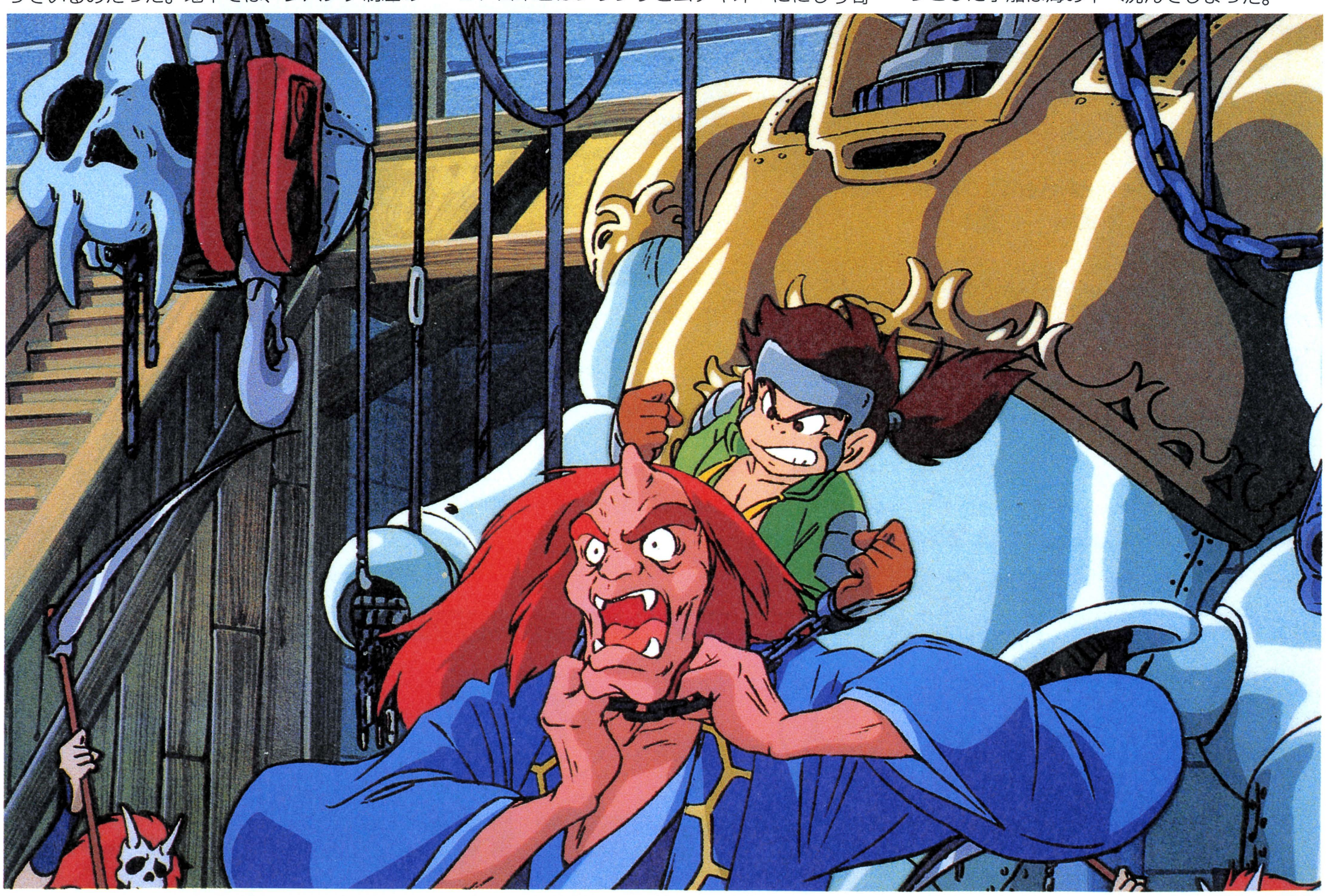
邪神斎は、マサカドの霊力を利用してジパングを壊滅させ、そこから大門教が支配する世界を作ろうと企み、そのため新しい兵力、カラクリ兵を製造していた。獄門島には、そのための工場があり、多くの人が、カラクリ兵製造のための労働力としてつながれていた。

獄門島へは、ただ船だけが行き来し、島の周囲は強い潮流が流れているので、とてもそこから逃げ出すことは不可能だった。

「オー、フレンド！　ジライアさん!!」突然懐かしい声がした。獄門島に降ろされた自来也に、ホテイ丸がかけよってきた。
「マサカド……そして、カラクリ兵……邪神斎の魔力……ジパング……ジ・エンド」ホテイ丸がつぶやいた。
「ふざけるな！　まだ負けたわけじゃねえさ」彼の声に、ホテイ丸は希望を感じとった。「そう、火の勇者がいますネ、ジライアさん!!」
「だが、術を封じられちまってな……」自来也はそう言いながら頭をかいた。
「そうだ、ガマの玉があります!!　獄門島のボス、ムテキオーってのが持ってました。あれこそ、ユーの力になるヨ！」

獄門島のボス、ムテキオーを倒し、脱出だ！ 急げ自来也!!

「まったくひでえとこだぜ……」自来也は、島で穴掘りの仕事をさせられていた。なんとか、地下にいるムテキオーに挑むチャンスをうかがっているのだった。地下では、ジパング制圧のためのカラクリ兵がいくつも作られている。
夜になって、自来也はやっとのことで牢を抜け出した。番兵の監視の目をかいくぐり、地下に潜入した彼は、大きなロボットを見て驚いた。
「こんなのが動きだしたら、かなわねえな！術も通じないし……」そのあまりのデカさに、ぼうぜんとする彼だった。
「何者!!」声とともに大ガマがうなる。ヒラリと自来也がかわす。「オレは火の勇者、自来也だ！」と叫んだ。
「なにーっ！　火の勇者!!」のっそりと現れたムテキオーが、ニヤリと笑う。バラバラッとオニ兵の集団が、自来也を囲む。
「フフフフ………バカめ！」ムテキオーが、さっと手を上げてオニ兵を動かした。自来也は襲ってくるオニ兵たちをキックでやっつける。
「くそっ、術が使えれば……」
そのとき、自来也の中で、闘志が爆発した。せとぎわギリギリで、自来也は強くなる。まさに野生の動物そのものであった。それは、火の一族に流れる血のなせるわざなのであろう。
右、左、右と、オニ兵にケリをくらわせながら、自来也はジリジリとムテキオーににじり寄る。はじめは余裕を持っていたムテキオーが、あせり始めた。
「むむっ……」ムテキオーが、指を組んで印を結び、「ゲスノーラム、ハッサ……」と呪文を唱えた。そこでヤツが見せた一瞬のスキを、自来也は見逃さなかった。
「ダーッ」自来也ははやてのように走り、ムテキオーにとびついた。手につけられた鎖をヤツの首にからめ、ギリッ、ギリッとしめあげる。
「ぐ、ぐ、ぐるじい……」ムテキオーは、術を出すヒマもなく、白目をむいて倒れた。
「へへへ、どんなもんだい」自来也は、ムテキオーのふところに光るガマの玉を拾い上げた。強烈な力が、自分の体の中にモリモリとわきあがってくるのを感じていた。
「さあ、脱出だ！」自来也は牢のカギを開け、みんなを助けた。
「船だ、船を出せ!!」いくつかの小船が下ろされた。しかし、潮の流れは速い。と、突然「グワァオー」と叫び声とともに、海を割って巨大なイカのバケモノがとび出してきた。
「うわぁーっ！」あっけなく自来也たちの乗ろうとした小船は海の中へ沈んでしまった。





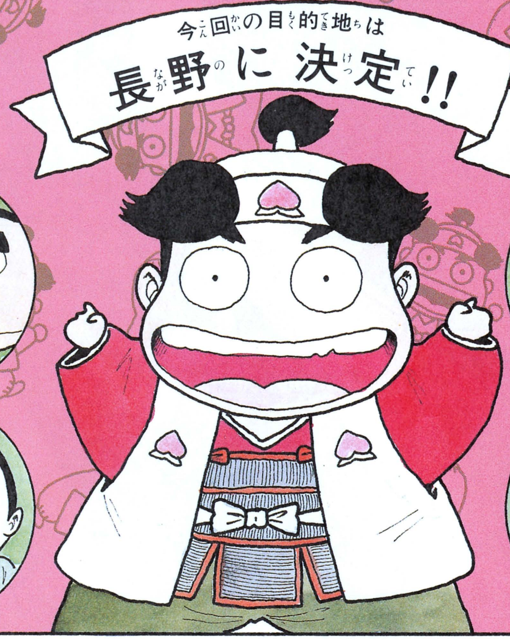
短期お笑い連載!
コミックリプレイライブ

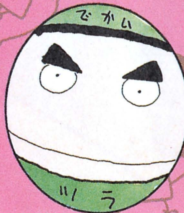
SUPER桃太郎紀行

第2回

S桃太郎電鉄異聞

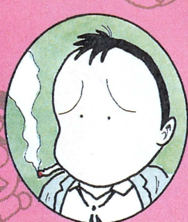
By：盛本康成





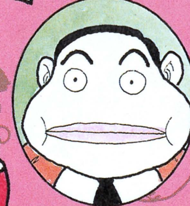
森田権幕

現在地点・釧路。釧路のすしや、カニりょうりや、カニいちば、うおいちばを持つ。
3月決算の収益も合わせ、手持ち金額は3220万円。
とくせいれいカード保有。



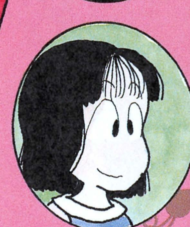
ミスするお

桃電傘下のハイテク産業、桃太郎ソフト社長。なれない鉄道経営に挑戦。
現在地点・引前。手持ち金額、−400万円。物件なし。クレジットカードのみ保有。



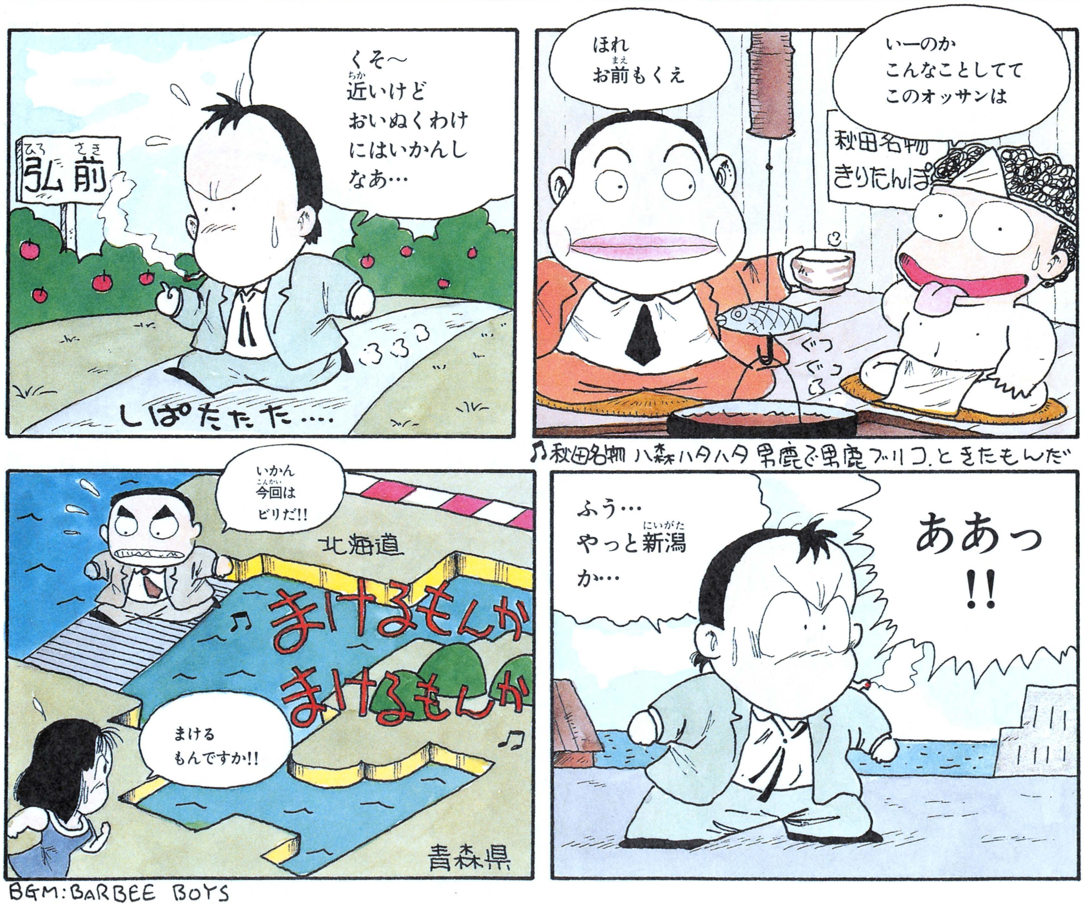
ウガンダ木本

現在地点・秋田。水戸のウメようかんやを押さえている。
手持ち金額は、決算収益を合わせ、1430万円。
マルサカード・テレホンカードを保有。



刈谷麗子

桃太郎エージェンシー社長。
現在地点・ニセコ。手持ち金額、1000万円。物件なし。
なすりつけカード・イトーヨーカード・2すすめるカードを保有。



☆データの見方☆

森=森田権幕。ウ=ウガンダ木本。ミ=ミスするお。刈=刈谷麗子。(青)=お金がもらえる駅に停車。(赤)=お金が取られる駅に停車。(黄)=カードがもらえる駅に停車。(買)=物件を買う。(売)=物件を売る。(カ)=手持ちのカード(計6枚までしか持てない)。

前回は、1年目2月に森田が、最初の目的地・釧路へゴールイン。賞金1億円と、パルプ工場をのぞく釧路の物件を、すべて手にした。

1年目2月

ウ：1マス。(黄)やすいほけんカード入手。手持ち金、930万円 (カ)マルサカード・テレホンカード)。

ミ：3マス。秋田に到着。手持ち金、−400万円 (カ)クレジットカード)。

秋田の物件	きりたんぽや	1000万円	50%
	きりたんぽや	1000万円	50%
	しょっつるなべや	1000万円	50%
	すいでん	2000万円	5%
	すいでん	4000万円	5%

刈：3マス。(黄)ふくびきカードを入手。手持ち金、1000万円 (カ)なすりつけカード・イトーヨーカード・2すすめるカード)。

3月決算

森：物件収入2800万円と、それまでの手持ち金を合わせ、計3220万円。

ウ：水戸のウメようかんやの収益を合わせ、手持ち金、1430万円。
ミ：物件なしで、収益もゼロ。手持ち金変わらず、−400万円。
刈：ミスと同じく、収益ゼロ。手持ち金変わらず、1000万円。

2年目4月

森：5マス。トマムに到着。手持ち金、3220万円（カ）とくせいれいカード）。

トマムの物件	ホテル	10億円	10%
	ゴルフ場	12億円	10%
	ゴルフ場	12億円	10%
	スキー場	20億円	10%
	スキー場	20億円	10%

ウ：5マス。（黄）バキュームカード入手。手持ち金、1430万円（カ）マルサカード・テレホンカード）。
ミ：4マス。（黄）レンタルカード入手。手持ち金、−400万円（カ）クレジットカード）。
刈：6マス。（黄）うんちカード入手。手持ち金、1000万円（カ）なすりつけカード・イトーヨーカード・2すすめるカード・ふくびきカード）。

5月

森：1マス。（黄）ぶっとびカード入手。手持ち金、3220万円（カ）とくせいれいカード）。
ウ：3マス。新潟に到着。手持ち金、1430万円（カ）マルサカード・テレホンカード・バキュームカード）。

新潟の物件	なんばんエビや	1000万円	50%
	すいでん	2000万円	5%
	すいでん	2000万円	5%
	すいでん	2000万円	5%
	ホテル	4億円	10%

（買）なんばんエビや。手持ち金、430万円。

ミ：4マス。（黄）デビルカード入手！
これからミス社長には、しばらくの間、不幸が訪れることになります。
手持ち金、−400万円（カ）クレジットカード・レンタルカード）。
デビルカードのせいで、ミス社長のもとから、2000万円がこぼれていった。
手持ち金、−2400万円。
刈：6マス。秋田到着。手持ち金、1000万円。（買）きりたんぽや。手持ち金、0円（カ）なすりつけカード・イトーヨーカード・2すすめるカード・ふくびきカード・うんちカード）。

6月

森：3マス。（青）+3500万円。手持ち金、6720万円（カ）とくせいれいカード・ぶっとびカード）。
ウ：6マス。（黄）オナラカードを入手。手持ち金、430万円（カ）マルサカード・テレホンカード・バキュームカード）。
ミ：5マス。（黄）サミットカード入手。**デビルカードのせいで、ミス社長のもとから、2000万円がこぼれていった。**手持ち金、−4400万円（カ）クレジットカード・レンタルカード）。





刈：6マス。(黄)サミットカード入手。手持ち金、0円（㋕なすりつけカード・イトーヨーカード・2すすめるカード・ふくびきカード・うんちカード）。

7月

森：ぶっとびカード使用。鹿児島に到着。手持ち金、6720万円（㋕とくせいれいカード）。

鹿児島の物件	サツマあげや	1000万円	50%
	サツマイモ畑	2000万円	5%
	サツマイモ畑	3000万円	5%
	ダイコン畑	4000万円	5%
	ホテル	4億円	10%

(買)サツマあげや・サツマイモ畑・サツマイモ畑。手持ち金、720万円。

ウ：4マス。松本に到着。手持ち金、430万円（マルサカード・テレホンカード・バキュームカード・オナラカード）。

松本の物件	しんしゅうそばや	1000万円	50%
	しんしゅうそばや	1000万円	50%
	しんしゅうそばや	1000万円	50%
	みんげいかぐや	1500万円	20%
	おんせん	6000万円	20%

ミ：1マス。軽井沢に到着。

軽井沢の物件	ブティック	4000万円	20%
	ペンション	6000万円	20%
	じょうばクラブ	1億円	20%
	テニスクラブ	2億円	10%
	ホテル	6億円	10%

デビルカードのせいで、ミス社長のもとから、2000万円がこぼれていった。手持ち金、ー6400万円（㋕クレジットカード・レンタルカード・サミットカード）。

刈：5マス。(青)+2200万円。手持ち金、2200万円（㋕なすりつけカード・イトーヨーカード・2すすめるカード・ふくびきカード・うんちカード・サミットカード）。

8月

森：4マス。(青)+2000万円。手持ち金、2720万円（㋕とくせいれいカード）。

ウ：2マス。(青)+1200万円。手持ち金、1630万円（㋕マルサカード・テレホンカード・バキュームカード・オナラカード）。

あまのじゃくが、あらわれた。

「次にあげる駅の名前で、実際にあるものは」

①はげ　②つるり　③ぴか

ウガンダ、①を選ぶ。

「つまんね～正解だ。10万円やるから、これでホテルでも買いな」

ミ：4マス。(青)+1800万円。デビルカードのせいで、ミス社長のもとから、2000万円がこぼれていった。手持ち金、ー6600万円（㋕クレジットカード・レンタルカード・サミットカード）。

刈：6マス。(黄)刈谷は、イトーヨーカードを捨て、きゅうこうカードを得た。手持ち金2200万円（㋕なすりつけカード・2すすめるカード・ふくびきカード・うんちカード・サミットカード）。

9月

森：4マス。(黄)リニアカード入手。手持ち金、2720万円 (カ)とくせいれいカード)。

ウ：6マス。(黄)ぱろぷんてカード入手。びんぼうがみを刈谷になすりつけ。手持ち金、1640万円 (カ)マルサカード・テレホンカード・バキュームカード・オナラカード)。

ミ：2マス。(青)+2000万円。デビルカードのせいで、ミス社長のもとから、2000万円がこぼれていった。手持ち金、−6600万円 (カ)クレジットカード・レンタルカード・サミットカード)。

刈：5マス。(青)+1700万円。びんぼうがみをミスになすりつける。手持ち金、3900万円 (カ)なすりつけカード・2すすめるカード・ふくびきカード・うんちカード・サミットカード)。

10月

釧路のカニりょうりやが、ブラボー好評で、森田社長は900万円のボーナスを手にした。

釧路のうおいちばが大漁で、森田社長は900万円のボーナスを得た。

手持ち金、4520万円。

森：リニアカード使用。28マス進めることになった。(青)+1000万円。手持ち金、5520万円 (カ)とくせいれいカード)。

ウ：5マス。(青)+750万円。手持ち金、2390万円 (カ)マルサカード・テレホンカード・バキュームカード・オナラカード・ぱろぷんてカード)。

ミ：2マス。(青)+300万円。びんぼうがみをウガンダになすりつける。デビルカードのせいで、ミス社長のもとから、2000万円がこぼれていった。手持ち金、−8300万円 (カ)クレジットカード・レンタルカード・サミットカード)。

刈：2すすめるカードを使用。目的地・長野にいちばん乗り！ 賞金1億2000万円。手持ち金、1億5900万円 (カ)なすりつけカード・ふくびきカード・うんちカード・サミットカード)。

長野の物件	しんしゅうそばや	1000万円	50%
	リンゴ園	2000万円	5%
	リンゴ園	2000万円	5%
	ホテル	5億円	10%
	ゴルフ場	8億円	10%

(買)しんしゅうそばや・リンゴ園・リンゴ園。手持ち金、1億900万円。

そして、今回、びんぼうがみにとりつかれてしまう社長さんは……

森田権幕社長に決定!!

ボンビ〜、ボンビ〜！

森田よ、キミはこのまま、堕ちていってしまうのか…。ガンバレ、森田！ まだ、キミには明日がある!!

次回も、乞うご期待（特に、刈谷のチラッ、に期待したい)。（つづく）



おそるべし!! 手負いのビンボー神!! 次号を期待!!

OH! 新 NEW!

PC-ISHOKU SHIKYO GEPPOU

PC移植市況月報 改訂版

一触即発号Vol.4

移植市況月報社
編集局／㈱PCエンジン編集部内
1989年10月30日発行

新作ビッグゲームが目白押しだぞー！

第27回アミューズメントマシンショーレポート



⬅ゲームファンや、業者などで会場は大盛況。



➡各メーカーの趣向を凝らしたブースは楽しかったよ。

噂のアーケードゲームを求めて月報社員はイベント会場へ…

1年のうちに何度か開催されるイベントの中でも、特に注目を集めるこのAMショー。アーケードゲームファンにとっては、最新のゲームを見たりプレイできる最高に楽しいイベントだね。

今回も参考出展の作品から、発売直前のものまで、これからのアーケードゲーム界を盛り上げるゲームがいっぱい。

特にナムコの新作や、『グラディウスIII』『ダライアスII』『R−TYPEII』『1941』などは、超楽しみな新作だね。移植月報では、今回発表されたゲームも、追っかけで取材していくつもりだからお楽しみに。

これが、注目の各メーカー最新発表作だ！

ナムコ　通信付きゲーム『フォートラックス』など多数出展

フォートラックス



⬅ワンレースは4周で争われる。8台まで同時プレイができるぞ。

今回ナムコが発表したのは、どれも期待作ばかり。『フォートラックス』は、通信機能付きゲームの第三弾。『バーニングフォース』は、3D画面のシューティングゲームだ。そのほか、マツダとともに開発した『ユーノスロードスタードライブシミュレーター』という『ウイニングラン』タイプのドライブシミュレーターや、『究極タイガー』などで有名な、東亜プランが開発した横スクロールシューティングゲーム『ゼロウィング』などを出展していたぞ。ここでいちばん人気をあつめていたのは『フォートラックス』だった。

バーニングフォース



➡一見やさしそうに見えるが、けっこうハードな3Dシューティング。

ユーノスロードスタードライブシミュレータ



⬆自動車販売会社「ユーノス」に設置される、超本格的ドライブシミュレータだ。

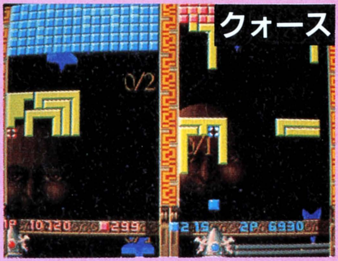
⬇『タツジン』を横スクロールにした感じで、敵を捕まえて武器にしたりもできるSTG。



ゼロウィング

コナミ 『グラディウスIII』がついにその姿を現した！





⬆ＳＴＧとＰＺＧが合体すればこうなるといった感じの、絶対おすすめ面白ゲームだ。

⬅『I』『II』に劣ることのない、傑作と呼べるゲームに仕上がっているぜ！

なんといっても今回のショー中で、一番注目を集めていたのがこのコナミブース。それほどに『グラディウスIII』は、みんなから期待されているということなんだね。攻撃方法も、自分でセレクトできるようになり、ステージや、ボスキャラのグラフィックも「えっ！」というくらいスゴイものになっているぞ！　ただ、このとき発表されたのは、開発途中のバージョンなのでゲーセンに出るときは少し変わってくるかもしれないね。もう一作の『クォース』も、かなりハマれるSTGパズルゲームだぞ。

タイトー 『ダライアスII』が、前作のよさそのままに新登場！



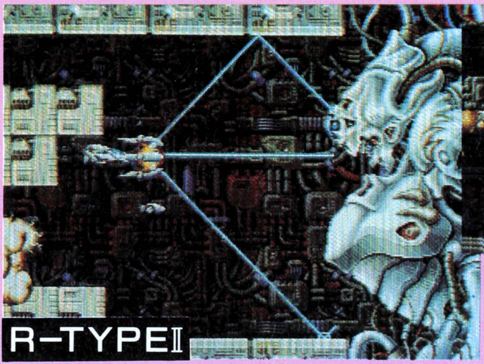
⬆『CHASE H.Q.』のそう快感に、拳銃をブッ放して敵を破壊する快感も加わったエキサイティングなゲーム。

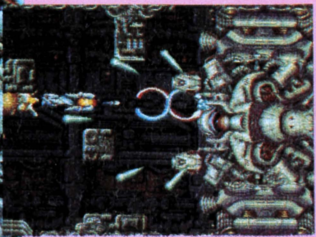
➡ピンチに陥ったダライアス星人を救出するため、太陽系の各惑星で戦うぞ。



続編シリーズの多かった今回のショーの中でも、かなり高いゲーム内容を誇っていた『ダライアスII』。前作でも好評だった、迫力あるグラフィックや、サウンドエフェクトの効いたGMもそのままに、バッチリのできだったぞ。

アイレム 『R–TYPE II』登場！





⬆敵の感じも、曲線の描写が細かくなって、リアルに表現されている。

⬆敵の出現するパターンなどもかなりシビアになり、いっそう手に汗握るハイパーシューティングになった。

アイレムの自信作『R–TYPE II』もついに登場。大幅なゲーム内容の変更はないけれど、ステージ全体やボスキャラなどのグラフィックが、"生命を持ったメカ"っぽさを強調され、最初のステージから、ガンガン敵を撃ち倒す快感シューティングになって登場したぞ。

攻撃方法は、前作とほぼ同じでフォースと波動砲を使うんだけれど、フォースアイテムが2種類増えたのと、ミサイルが対地用と追撃誘導型のタイプに分かれたのが変更された点。さらに、『II』では波動砲がパワーアップした拡散波動砲も使えるぞ！

カプコン 続編ゲーム多数



⬅おなじみの、怪物兵器たちもパワーアップして帰ってきた。

⬇主人公キャラの3人は、忍者、マーシャルアーツ、レスリングの達人。



最近のアーケード作品には、いつも注目させられてしまうカプコン。気になる発表作は、『1900』シリーズの続編で、ステージの多彩さやグラフィックのよさ、スピード感などが増した『1941』。奥行きの深いストーリー性と派手なワザで、バトルアクションゲームになった『ストリートファイター'89』。そのほか、『カプコンベースボール』、参考出展のアドベンチャークイズゲーム『カプコンワールド』が出展されていた。

ジャレコ



ビッグラン

⬅ラリーをおもいっきり楽しめるぞ！


ロードオブキング

➡剣と、魔法の世界が舞台のＡＣＴ。

パリ・ダカを思わせる、過酷なステージに、ダートロードの感覚をうまくとり入れた『ビッグラン』。これは、対向車があったり、土煙で前を走る車が見えなかったりと、高いリアル感を持っているぞ。

『ロードオブキング』は、２人同時プレイのACT。神の力が宿るファイヤーアックスと、ドラゴンの魔法で魔王アルゴスを倒せ。

セ　ガ

セガは、未来警察のサイバーコップが犯罪シンジケートを相手に戦う『Eスワット』や、最前線の戦場を突き進む『ラインオブファイヤー』などのほか３作の計５作品を出展した。特に『ライン〜』は、敵の動きを滑らかなアニメで表現した最高の３DSTG。敵兵たちを撃ち倒す感覚が、とってもリアルだ。


DJボーイ

⬅ローラースケートで滑走しながら、ポップな敵と闘うACTだ。



Eスワット

⬅前半の３面で功績をあげて昇進し、後半は特殊装備で戦える。

SNK


ビーストバスターズ

⬅これ以上のグロっぽさをもったゲームはほかにないぜ！

次々と襲いかかってくる怪物やゾンビたち、そんな状況の戦いを『メカナイズド〜』のような３Dシューティングで発表したSNK。怪物どものブッ飛ぶシーンが最高だぜ！


スカイアドベンチャー

➡逃げ続ける敵を追撃していくシューティングだ。

テクモ

大阪AMショーのときも紹介した、『ワールドカップサッカー』の新作が、『ワールドカップサッカー'90』とタイトルも決まって登場。今度は、頭脳的なプレイが楽しめるぞ。



ワールドカップサッカー'90

⬅世界の強豪７チームを相手に、勝ち抜いていくのだ。


ダイナマイトデューク

⬅ハードなパンチを使って、敵を撃滅せよ。

データイースト

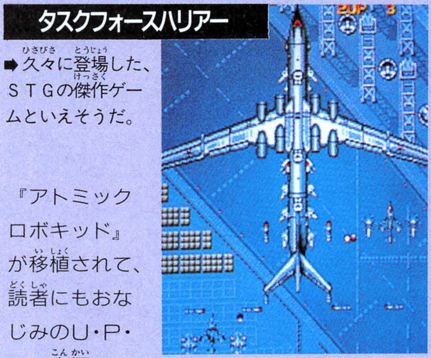
データイーストの出展作は、ループレバーを使って８方向に撃ちまくる『ミッドナイトレジスタンス』。このゲームは、途中参加も可能な２人同時プレイで、操作性もかなりスムーズなシューティングアクションだ。

途中で手にいれた鍵を、ラウンドクリアごとに４種類のパワーアップウェポンや強力なボムと交換できたりして、攻撃アイテムを手にいれやすいのもいいぞ。


ミッドナイトレジスタンス

⬅あらゆる方向から攻撃してくる敵を、強力な武器で破壊しろ！

U.P.L.


タスクフォースハリアー

➡久々に登場した、ＳＴＧの傑作ゲームといえそうだ。

『アトミックロボキッド』が移植されて、読者にもおなじみのU・P・L。今回のAMショーでは、『タスクフォースハリアー』という最高のシューティングゲームを発表してくれたぞ！　これは、縦スクロールのシューティングで、最新鋭攻撃機ハリアーVと外人部隊の精鋭たちが、大型戦略爆撃機Tu−160を使って全世界を恐怖に陥れた、東側軍部と戦うゲーム。ド迫力のパワーアップと、操作性のよさは最高のできだぜい！

ハミダシ

月報社員の小さい声「取材後記」編

はいどーも、ゲーセンファン待望、新作ばかりのショーレポートとあって、ついついゲームにはまってしまっていた、月報社社員の安藤です。今回の取材で写真が手に入らなかったゲームなどを、簡単に紹介したいと思います。まず、三次元立体型で、斬新な方式ときれいな画面のブロック積みゲーム、『ブロックアウト』。続いて、犯人たちに体当たりしながら一般市街を追撃する、タツミの『ラウンドアップ５』。これは、ひさびさの３画面レースもので、よいできでした。それでは、また来月会いましょう。

移植人気投票結果〈9月集計分〉

今月の動向　さあついに、新勢力の台頭が始まったぞ！　今回のチャート表を見てもらえばわかると思うけど、『ワルキューレ』、『天地を喰らう』、『ドカベン』がいっきに得票数を伸ばして順位をあげている。それにくわれたかたちで、転落を始めてしまったのが旧勢力のゲームたちというわけだ。これで今後の展開が楽しみになってきたぞ！

順位	累積ポイント(今回)	前回	タイトル	オリジナル	読者の意見など
1	8762(479)	1—	ドラゴンクエスト	FC(MSX)	『ドラクエ』はすばらしいゲームだから移植して！　神奈川県　斎藤宣伸くんの希望。1万票ももうすぐだ！　さらに応援しようぜ！
2	6627(398)	2—	グラディウスII	ARC(MSX・FC)	高速シューティングこそPCの持ち味が出せるジャンルだ！　『グラII』をよろしく。　東京都　堀健一くんの主張。
3	4405(594)	3—	テトリス	PC(ARC･FC･GB) X68K	『テトリス』のような面白いゲームを、PCで出さないのはもったいないと思う。静岡県　松本繁くんの意見。たしかにこのゲームはいいね。
4	4219(1926)	6↑	ワルキューレの伝説	ARC	『ワルキューレ』こそ最強のゲームなのだ！　長野県　吉沢泰之くんの断言。
5	3542(266)	4↓	ソーサリアン	PC	CDロムで出してほしいな～。神奈川県　久保田憲子さんの願い。
6	3173(241)	5↓	イメージファイト	ARC	お～いみんな～、もっと応援しようぜ～。熊本県　倉田裕くんの呼びかけ。
7	1976(　8)	7—	アフターバーナー	ARC(セガ･FC･X68K)	残念なことに、今回はこのゲームに意見を書いてくれた人はいなかったよん。
8	1965(183)	8—	ファイナルファンタジー	FC	感動的なゲームは、いつやってもいいぜ。兵庫県　津田京子さんの意見。
9	1777(　48)	9—	ラストハルマゲドン	PC	早く、108の石碑を探しに行きたいです。東京都　木村実くんの願い。
10	1440(　2)	10—	スーパーマリオブラザーズ	FC(PC)	残念ながら、このゲームも意見を書いてくれた人はナシでした。
11	1364(569)	16↑	天地を喰らう	ARC	「ぬおおおお～！」がとってもいい！　青森県　中野政和くんの感想。
12	1254(　61)	11↓	タツジン	ARC	あの快感は忘れられないっすよ。埼玉県　鈴木隆弘くんの意見。
13	1086(333)	17↑	ドカベン	ARC	FC化が先に決まっちゃうなんてくやしい！　佐賀県　川口光くんの感想。
14	915(　63)	13↓	信長の野望	PC(FC･MSX)	光栄のソフトを、ぜひPCに！　愛媛県　杉山克夫くんの意見。
15	903(　90)	15—	フェリオス	ARC	アルテミスは、お姉さんがたすけてあげるわ。静岡県　大橋真由美さん。
16	902(　30)	12↓	ロボコップ	ARC(FC)	『ロボコップ』こそ、ぼくを熱くするゲームだ。富山県　斎藤啓介くん。
17	854(　38)	14↓	ベストプレープロ野球'88	FC	なんだ～、人気が少ないじゃないかよ～。福岡県　佐藤亮くんの感想。
18	683(238)	19↑	ウィロー	ARC	家でじっくりプレイしたいな。島根県　須山雅人くんの希望。
19	675(　81)	18↓	忍者龍剣伝	ARC	あれほどのゲームは、ちょっとほかにないぜ！　東京都　向山淳也さん。
20	386(180)	21↑	SDガンダム	FC	あのかわいいキャラをPCで見たい。大阪府　平松啓太郎くん。

読者の大声だ!!

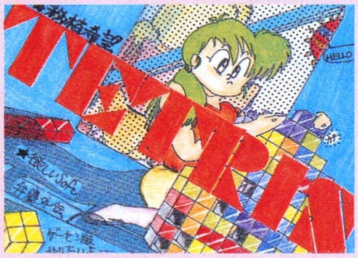
☆『ロックマン』は、最高のゲームだぜ！
千葉県　鈴木達哉くん

☆わしは、PCでALICE(『メルヘンメイズ』)に会いたい。
北海道　高瀬雅博様

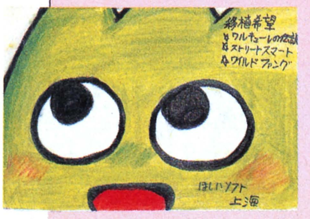
☆AVGをもっと出してくれ！(『ジーザス』移植希望)
群馬県　福田高比等くん



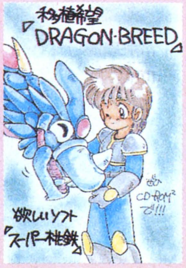
⬅愛知県　龍野洋幸くん



⬅千葉県　浅利稔くん



⬅埼玉県　諸行無常くん



⬅山口県　山本純子さん

⬇大阪府　藤本健次くん

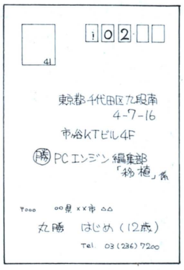


⬇東京都　松野猛くん



キミの投票を待つ！

➡オモテは、いつものように！



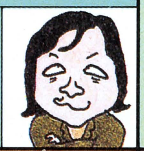
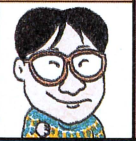
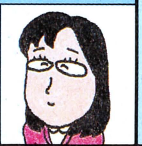
➡ウラは、こんな感じで！



ハガキは、オモテにあて先、キミの住所・氏名・年齢を、ウラに移植希望のゲーム（1本～3本）と欲しいソフトを1本書く。今月の当選者発表。福岡県の竹尾正典くん、東京都の麻野忍土くん、宮城県の三宅しのぶさん、茨城県の益田陽一くん、愛知県の吉田晃くん、以上のみなさんでした。
あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル㊔PCエンジン編集部「移植」係まで。

新作ソフト お毒味チャート

迷える読者に、ズバリと新作診断をお届けするこのコーナー。正しいソフト選びに役立ててね！

ゲーム名 ／ 評論家	ドラえもん	Mr.HELIの大冒険
	 ハドソン 10月31日発売／¥4,900(税別)	 アイレム 12月1日発売／¥6,700(税別)
極辛代表 **岩崎啓真**  『イース』はついにほとんど完成し、年末発売には間に合いそうなのでほっとしている最近。	グラフィックも原作の持っている雰囲気をよく伝えているし、操作性も良好だ。ゲームバランスもなかなかよく考えられている佳作と言えるだろう。ただ、狙いが低年齢層向けになっているせいか「やさしいモード」が死ぬのも難しいほどなのにはまいった。 ★★★★★★☆☆☆☆	アイレムの激難アーケードシューティングの移植。内容は、ほぼパーフェクトと言っても問題はないほどの素晴らしい出来だ。問題だった難易度も、難度レベルのセレクトをつけることで解決している。これだけの充実度ならばユーザー必携の1本と言えるぞ。 ★★★★★★★★☆☆
中辛代表 **ウォルフ中村**  編集部のパソコンを使って原稿を書いていたら、突然の停電。書き直しするハメになった。	ドラ焼きを全部集めて、どこでもドアまで行けばステージクリア……とルールはいたって簡単。だけど各面のレイアウトやトラップ、アイテムに趣向が凝らされているから、思わずハマっちゃうんだよね。ちょっと攻撃用のアイテムの種類が多すぎるって気もするけれど。 ★★★★★★☆☆☆☆	アーケードから移植されたシューティングゲームって、不思議なくらい質が高かったりする。このゲームもかなりのもの。ただ、難易度のほうも少し高めになっているみたい。私がやると、いつもSTAGE 2のボスキャラ、アーマーミートにつぶされちゃうんだよね(ヘタなだけか)。 ★★★★★★☆☆☆☆
甘口代表 **小野 泉**  アパートの階段でコケて、全身すり傷だらけに。傷にシミるからシャワーが苦痛なの。	永遠のアイドル(?)ドラえもんのコミカルな面クリ型アクションゲームよ。なつかしの『平安京エイリアン』みたいなカンジかな。やさしいモードがついているからワタシもけっこう先に進めちゃった♡ キャラクターゲームが好きならおススメね。すっごく楽しいよっ！ ★★★★★★★★☆☆	アーケードで大ヒットしたきゃわゆいシューティングの移植なの。マイキャラも敵キャラもすっごくかわいいけど、難易度の高さはただものではない！ 簡単なハズのモードでプレイしてみたんだけど、初心者のワタシには歯が立ちませんでした。いいゲームだけにザンネン。 ★★★★★★★★☆☆
辛口代表 **山崎 拓**  5年続けていたゲーセンのバイトから、ついに足を洗うことにした。万感の思いである。	スクロールマップ式のパズルアクションゲームだ。各ステージの構成には工夫が見られるのだが、敵が個性に乏しく、そのぶん攻略意欲をそがれてしまう。 また、道具がやたらに多いのは個人的に好きになれない。パズル的要素がアイテムにつぶされる危険があるのだ。 ★★★★★☆☆☆☆☆	移植としては100%の仕上がりで、ゲームとしての構成も絶妙だが、難易度が高すぎるのが難点。ゲーセン版が短命に終わった最大の原因はこれなのだから、難易度調整は考慮してほしかった。 しかしゲームに対するていねいな取り組み方は、高く評価したいぞ。 ★★★★★★★★☆☆
アンカーマン **怒濤久美子(ドクミ)**  冬といえばスキー。スキーといえば男だわね。	もしも"ドラえもん"が、ドクミのモノだったらいいなぁ。あのなんでも出てくるポケットから、背が高くて細くて顔がよくて、若くて頭もよくてお金持ちの彼氏を出してもらうのになぁ。	なかなかにエキサイティングなゲームだわ。特にドクミが気に入ったのは"クリスタル"よ。だって、あれをたくさん集めれば、好きな物が買えるでしょ。あの色と輝きは、私をトリコにするわ。

ブルファイトリングの覇者



クリーム
12月8日発売／¥6,300(税別)

ちょっとレトロなスタイルの横から見るボクシングゲームに、今風のRPGやらパワーアップの味つけをしたものと思えばほぼそのものズバリの内容。シンプルな操作の中に味わいがあるソフト。ただし古いと感じてしまうと楽しみが減ってしまうのが欠点だ。

★★★★★☆☆☆☆☆

操作は簡単なくせに、使えるテクニックがいろいろと用意されているため、やればやるほど楽しくなるゲーム。トレーナーにもスポットを当て、ボクサーを好みのタイプに成長させられるというシステムも新鮮だ。これでクリンチなんかもできたらもっとよかったのに！

★★★★★★☆☆☆☆

またまたボクシングゲームの登場なんだけど、新しい要素がたくさんあるの。マイキャラはもちろんセコンドも選べるし、横スクロールのアクション＋メインのボクシングのアクションモードがついていたりね。ただちょっと操作しにくいから、腕に自信がないと勝てないよ。

★★★★★☆☆☆☆☆

プレイヤーを選択して、専属のトレーナーをつけるという設定が新鮮だ。それぞれのボクサーに応じた試合運びが要求されるので、やりがいがある。

僕はというと、こーゆータイプのゲームはイマイチ得意でなくて、チト難しいというのが実感であった。

★★★★★★☆☆☆☆

このゲームって、女のコも優秀なトレーナーとして登場するのよね。ドクミだって、強烈なパンチを出すことにかけては、ちょっとしたものよ。私もボクシングに熱い情熱を賭けたいわぁ。

J.ニクラウス チャンピオンシップゴルフ



ビクター音産
11月24日発売／¥6,200(税別)

スポーツゲームと考えてプレイすると損をするぞ。精密にゴルフのあらゆる要素を再現しようとしたシミュレーションと思ったほうがいい。そう考えてプレイすると、このゲームの面白さがわかるだろう。気の短い人にはまるで不向きなソフトだ。

★★★★★★★☆☆☆

元々アメリカで作られたゲームだけにショット方法などにクセがあり、慣れるまでちょっと時間がかかるかも。プレイ中画面を書き直す機会が多く、実際の時間以上に「待たされる」って感じちゃうのが気になった。バーディーを取っても地味に表示されるだけってのも寂しいなぁ。

★★★★☆☆☆☆☆☆

有名ゴルファー、ジャック・ニクラウスと対戦できちゃうゴルフゲームだよ。スコアボードとかがアダルトなカンジだからパパもいっしょにプレイしたい…なんて言いだしちゃうかも。グラフィックもかなりキレイだし、操作性もいいから誰でも楽しめちゃうと思うよん。

★★★★★★☆☆☆☆

海外ソフトと国産ソフトを比べると、構成の豪華さでは後者のほうが圧倒的に上。しかし質的に前者が劣っているというわけでは、けっしてない。

このソフトも、ゲームとしてのツボは押さえているのだけれど、なにぶんとっつきにくさが際立ってしまうのが難だ。

★★★★★★☆☆☆☆

キャーッ、ニクラウスおじさまだわぁ。おじさまって昔は、天才って呼ばれたくらいの人なんでしょう。ドクミ、その頃のおじさまと結婚して、世界中を旅してまわりたかったなぁ。

バリバリ伝説



タイトー
11月29日発売／¥6,600(税別)

操作感覚などは非常によく出来ている。グラフィックも標準以上の出来で、買って損をするソフトではないだろう。ただし、雰囲気重視でレース中の音楽をなくしたのは、やや損をしているのでは？と思う。できればエンジン音と音楽の選択にしてほしかった。

★★★★★★☆☆☆☆

「原作の名前におんぶしてるゲームなんでしょ？」なんて思ったら大まちがい。マシンの操作テク以上に、コースにあったセッティングをする必要がある本格的なバイクゲームなのだ。レース前に表示される天気予報とにらめっこしてタイヤを選ぶところも「いかにも」って感じ。

★★★★★★★☆☆☆

人気コミックがタイトル通り“バリバリ”なバイクのレースゲームになったんだ。グンといっしょに風できちゃうのがファンにとってはウレシイんじゃないかしら。特にオープニングのデモは感動モノ！　バイクが好きな人や原作のファンなら一度はプレイしてみてね。

★★★★★★☆☆☆☆

基本的に、コントローラーでレーシングゲームをプレイするのは好きではないのだが、このゲームは水準以上の内容を保っていて、けっこう燃える。

ただ、チューンアップ用のデータがそろっているのに、かんじんのレース中他車の位置が示されないのはツライ。

★★★★★★★☆☆☆

カッコイイGPライダーの中でも、やっぱりガン・ボーイは最高よ！　歩維ちゃん、カワイイくてドクミも好きだけど、グンをひとり占めするのだけは許せないわ。1日でいいから私にも借してよっ！

私のメインディッシュ

今月は、『Mr.HELI』が抜群だ。これを買わずに他のソフトを買うなどと考えてはいけない。アクションマニアには、ややもの足りないだろうが、次に『ドラえもん』を押したい。あとは好み。

今月おススメは『バリ伝』。レース中に天候が変わるなんて、なかなか凝ってるね。アクションが好きなら『ブルファイト』、パズルが好きなら『ドラえもん』もおススメだよ。

ハードなシューティングがお好みなら『Mr.HELIの大冒険』ね。カワイイけど超ムズよ。ワタシみたいな初心者でも楽しめちゃうのは『ドラえもん』。デモを見てるだけでも楽しいよん。

今月は五者五様、どれを取っても大きなハズレはないでしょう。個人的趣味丸出しで言ってしまうと『Mr.HELI』と『バリ伝』かな。シューティングもバイクも好きさっ!!ってトコで。

寒くなってくる季節なのに、熱く燃えちゃうゲームが多かったわね。やっぱり、これからがゲームの季節なのかな。



ももたろうでんたつ Vol.9

わがまま桃太郎チーム絵日記
PEACH BOYS MESSAGE
桃太郎伝達

これがスタッフだ!!



さくま将軍



老中桝田省治



若年寄飯塚裕之

将軍：さくまあきら／老中：桝田省治／若年寄：飯塚裕之 旗本：薄谷正和、井沢寛、原口一也、荒木仁／大奥：増田景子、松本多津／所司代：服部隆彦／大名：土居孝幸、関口和之ー以上が桃太郎チームスタッフです。

『桃活』はとってもハデだぞ!!

9月15日に発売された『S桃太郎電鉄』は、おかげさまで好評のうちに売り切れ店続出となったようで、応援してくださったファンのみなさんに、この場を借りてお礼を言いたいと思うのであった。

「買ってくださった方、ほんとーにありがとう!!」

と同時に、買いそこなってしまった人には、ひと言お詫びを。

「買えなかった方、どーもスミマセン!!」

でも、これもひとえに、発売本数が少ないせいでして、買えなかった人は、ぜひ㈱ハドソンさんに抗議の手紙を書きましょう。

さて、買えなかった人に、とっても気になる追加発売情報を。

順調にいけば、何とか年内に追加発売が間に合いそうだとのこと。ただし、間に合ったとしても、発売本数はわずかなものだろうから、冬休みやお正月に友人、知人、家族で盛り上がりたい人は、ぜひ、早めに予約を入れておいてもらいたいと思うのであった。

ということころで、話は『桃太郎活劇』に移る。

『桃太郎活劇』は順調に進んでいる。進んではいるが、いろいろとハデな仕掛けをした分だけ時間をくってしまい、発売はどうやら来年の3月前後になりそうだというのが、現在の見通しである。

で、この『桃活』は、アクションゲームとしては前代未聞、古今未曽有のハデなものになりつつある。

担当の“老中・桝田省治”も

「ほんとうにハデだよ!!」

と、自信を持ってキッパリと言い切っているので、期待してもらっていいと思うのだ……などと書いているたった今、ハドソンからテスト用ロムが届いたのである。

画面を見せてもらうと、うーん、確かにハデ!! なおかつ笑える!! 実にできあがりが楽しみである。

ということころで、今月はおしまい。来月はそのドハデな『桃活』のテストプレイの模様と佳境に入った『桃伝II』の話をする予定である。



⬆キミに見えるか!? 『S桃鉄』のケースに貼られた紙に書かれた、さん然と輝く“売り切れ”の文字が。

⬇左からは入れ歯を飛ばして攻撃してくる鬼が、右からは空中を回転してくる鬼が!! 危うし桃太郎!!



⬅村の中の風景。ホッと一息つけるところだ。



➡ホフク前進の桃太郎。これで敵の攻撃をよけるのだ。

大きな文字では書けない㊙伝達

☆大きな文字では書けないけれど、ついに『桃太郎伝説II』のシナリオ第一稿が完成したようだ。なんと『桃伝I』のシナリオの4倍以上の枚数になってしまったので、入り切るのかが↗

たづちゃんの桃太郎チーム観察日記

桃太郎チームの秋は毎日エキサイティング！の巻

9月X日

『桃伝II』のシナリオ作りもヤマ場。さくまさんの原稿も300枚を突破。札幌ハドソンの飛田プログラマーもやってきて打ち合わせ…。いつも沈着冷静、「大丈夫ですよ」が口癖の飛田さんも、ストーリー説明や、桃太郎チームの「これもやりたい！」・「これもやって！」の要求に無口になっちゃったの…。

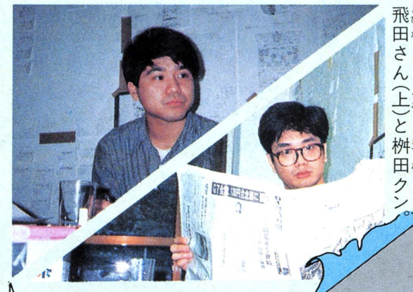
相変わらず、桃太郎チームってプログラマー泣かせみたい。ごめんなさい、飛田さん！

10月X日

今、目の前で『桃太郎活劇』の画面が、にぎやかに動いているのよ！　担当の桝田クンも初めて見たから、「オッいいじゃない！」といつもの冷静さを忘れ興奮気味！　桃太郎はモチロン敵の鬼もほのぼのおかしくて「敵を倒す」っていうより、鬼ごっこしてるみたい。でもアクションゲーム得意の飯塚クンも、真剣な眼差しでやってるから、見るとやるとじゃ大違いなのかも…。発売までまだ時間がかかるけど、絶対期待しててね！



⬅コピー機も故障した、300枚のシナリオを手にするさくまさん。



⬅打ち合わせ中(?)の飛田さん(上)と桝田クン。

????桃太郎チームQ&A!!!!

これが最後なのか『桃太郎伝説II』!!

Q.『桃太郎伝説II』には、どんな仲間がいるんですか？　宿毛市・山崎北斗、他多数

A. イヌ、サル、キジはもちろん、金太郎に浦島に、あれに…、あれに…、ハハハ。この先ちょっと言えないけど、多いよ。スリの銀次が仲間に加わるとだけ教えちゃう！

Q.『桃伝II』について。私はRPGの会話が平仮名で表示されるのは嫌いなので、漢字を混ぜた表示にしてほしいのですが。

藤沢市・山田正明

A. 山田くんは18歳だから漢字多くてもいいけど、小学校低学年もゲームやるからね。それと漢字作ると、敵キャラ増やすようなもので容量くうので、なるべく節約してゲーム内容の方を豊かにしたいのだ。ただ『桃伝II』では、演出上、少しだけ漢字を使っています。

Q.『桃伝II』について、もう少し教えてくれませんか？　発売日とか価格とか？

茨城県・藤田幸和

A. 発売は予定より少し遅れ、4～5月頃になりそうです。数値1に至るまで命がけで考え、微妙に作ろうとがんばっていますから、楽しみに待っていてください。価格は、多分4メガで6800円ぐらいだと思います。

Q. 桃太郎シリーズは『桃伝II』で終わってしまうのですか。ぼくは全部集めていこうと決めています。ずっと続けてください。お願いっ!!　浜松市・宮沢悦年

A. 続けて『桃伝III』を作る予定だったけど私とハドソンのゲームに対する考えの方向性に違いが出てきたようなので、私個人は『桃伝II』で辞めるかもしれません。

でも今や、私以上にゲーム作りが上手くなってしまった桝田省治が引き継いでくれるので、もっとおもしろいゲームをみなさんにお届けできると思いますよ。

Q.『S桃鉄』のビンボー神!!　たのむから勝手にホテルや炭鉱を買ってこないでくれ!!　さくまサン、ビンボー神を切り離すカードってないの？　東京都・ゆべしもちや

A. 残念ながらないです。ビンボー神はリニアカード2枚買ってでも人になすりつける!!　これが必勝法です。それと、みんなが遠くにいるとき、目的地に入らないように。次の目的地がみんなの方になって、すぐ自分にビンボー神がつく確率が高くなるから!!

Q.『S桃鉄』の「ぱろぷんてカード」は全部でいくつぐらいのことが起きるのですか？　教えてください。　名古屋市・杉本健司

A. 目的地変更と、30マス進めると、他の人にお金をあげる、他の人からお金をもらうの4種類。だからお金使い切ってて、目的地が遠いときは、最高に使い勝手のいいカードになってしまうわけです。『S桃鉄』は、年数や場所、順位によってカードの持ち味が変化していくので、いろいろ考えてみてください。

桃太郎伝達プレゼント!!



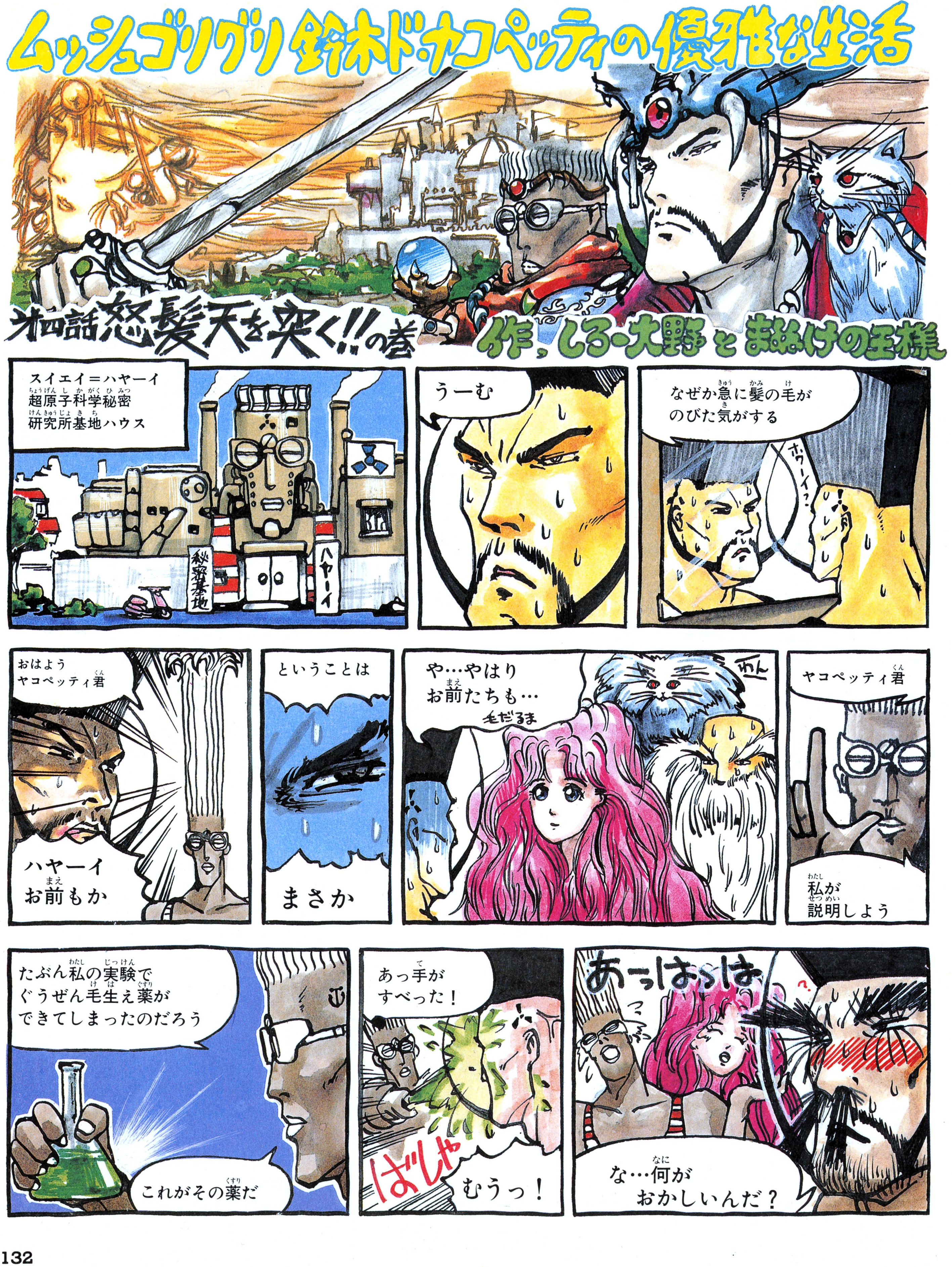
今月は、TVアニメ「桃太郎伝説」(テレビ東京ほか9局ネット)の番宣用ポスターをプレゼントしましょう！　番組では、ゲームでおなじみのキャラが総出演しているんだけど、もちろん桃太郎も、「変化テクター」をつけて大あばれしているぞ。

ただし、このポスターは「桃太郎伝達」にご意見・ご質問、あるいは感想やはげましのお便りをくださった人たちにしかあげない。

このポスターが欲しい人は、ハガキのスミに「ポスターおくれ」と書いて、下記まで。

〒102　東京都千代田区九段南4－7－16
市ケ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部
桃太郎伝達係　抽選で30名様に当たります！

↘心配で、頭をかかえこんでいる。もちろんギャグもあるけど、どちらかというと超シリアス感動巨編になってしまったようだ。『I』のエンディングで泣いた人も多かったけど、『II』ではゲーム中盤から涙、涙の連続になりそう。根本テーマ「愛と勇気」に「友情とやさしさ」が加わってしまったためだが、うーん、内容書けない。



ムッシュゴリグリ鈴木ド・ヤコペッティの優雅な生活
第四話 怒髪天を突く!!の巻
作・しろー大野とまぬけの王様
スイエイ＝ハヤーイ
超原子科学秘密
研究所基地ハウス
秘密基地
ハヤーイ
うーむ
なぜか急に髪の毛が
のびた気がする
ホワーイ?
おはよう
ヤコペッティ君
ハヤーイ
お前もか
ということは
まさか
や…やはり
お前たちも…
毛だるま
ヤコペッティ君
私が
説明しよう
たぶん私の実験で
ぐうぜん毛生え薬が
できてしまったのだろう
これがその薬だ
あっ手が
すべった！
ばしゃ
むうっ！
あっはっはっは
な…何が
おかしいんだ？



しろー大野に愛と罵倒のおたよりを!!

〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ケ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部 アンタがチェルノブ係まで

マルカツアタックカードシステム

MAC

「おとっつあん、おかゆがたけたわよ」「いつもすまないねえ、おまく。でもわしゃMACの方がええ」「それは言わない約束でしょ！」

もうすっかりおなじみになったMACについて、簡単に説明しておこう。

「一定の点数を集めると、豪華なプレゼントが必ずもらえる、オイシイカード」と覚えておくといい。

下の表がその賞品と必要な点数だ。そして右ページについているのが、キミが集めるMAC（カードと呼ぶには、ちょっと薄い気もするが、気にしないように）なのだ。毎号20MACずつついているが、同じ号のMAC（表面に番号がついている）は40MAC分しか使えない。

毎号20MACずつコツコツ貯めていくのもいいが、それでは欲しい賞品になかなか手が届かない。そう思ったら、"裏技的達人"や "いくいくパラダイス" などのコーナーにハガキを送ってスペシャルMACを狙ってみよう。

そして、もうひとつの高額MAC入手方法が、このカジノクイズ・MACベガスなのだ。

定額のMACを払ってクイズに応募、正解者の中から抽選で数名に、賭けたMACの数百倍の配当MACが贈られるとゆーワケなのだ。

さあて。キミはどーする？

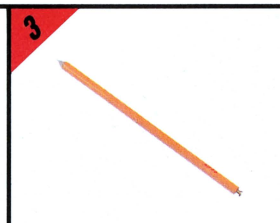
●今回からMACの点数が変わった商品があります。応募の際は、点数にご注意ください。

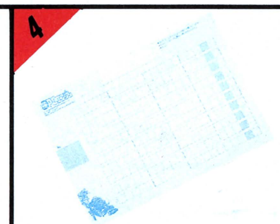
1


(勝)ステッカー 25MAC

2

(勝)ボールペン 50MAC

3

(勝)シャープペン 200MAC

4

(勝)専用原稿用紙 300MAC

5

ミニ四駆 600MAC

6


(勝)テレホンカード 670MAC

7

(勝)Tシャツ 1,200MAC

8

ジョイタップ3 1,500MAC

9

マルチタップ 2,100MAC

10

AVブースター 2,500MAC

11

ソフト(¥6,500まで) 2,800MAC

12

ターボスティック 3,250MAC

13

アスキースティックエンジン3,500MAC

14

ソフト(¥6,500以上) 3,500MAC

15

カメラ 9,500MAC

16

カラー液晶TV 10,500MAC

17

ウォークマン 11,500MAC

18

セガ メガドライブ 12,500MAC

19

PCエンジン 14,500MAC

20

CDプレイヤー 20,000MAC

SUPER桃太郎電鉄 最短マス数当てクイズ

MAC

ねえねえ、『桃鉄』って買ったぁ？　どうだった？　おもしろかったぁ？　アタシもね、発売日に買いに行ってね、毎日、たくさん友だちを呼んでやってみたのよ。うーん、ホントにおもしろかった！　この前なんてねー、そろそろ寝よっかなーと思ってたところにひとり友だちが来てね。2人してやってるうちに気がついたらお昼ごろになっちゃって。23年くらいだったかなあ、もう我ながらびっくりしちゃった。

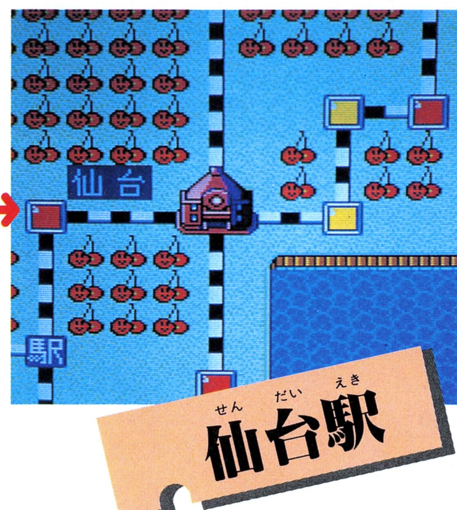
でも上には上がいるものよね。(勝)編集部の人たちなんか、バックアップしないで99年もゲームをしたんだって。えと、一晩とか二晩とか徹夜したって言ってたかなぁ。

みんなはこんなことマネしちゃだめよ♡

さて、今回の『SUPER桃太郎電鉄』クイズは、釧路駅→仙台駅→高知駅の間の最短距離の合計が何マスなのか当ててほしいの。でも、このままじゃ簡単だからぁ、姫路駅の所に「うんちカード」があることにしない？　アタシもね、このカードには悩まされたのよねー。四国に閉じこめられたり沖縄から出られなくなったり。

さて、答えは何マスかしら？「うんちカード」のことも忘れないでね♡









MAC こんなゲームでクイズを…そんなお客様の声も待ってるね!!

……というわけで、今月のMACベガスはどうだったかしら？　ちょっと簡単すぎたかなぁ。『桃鉄』を持っている人は、さっそくプレイしてみたら？　でもゲームに夢中になってクイズのこと忘れちゃわないようにね♡『桃鉄』を持っていない人は、㊙PCエンジン10月号の付録『SUPER桃太郎電鉄・デリシャス観光ガイド』を参考にするといいわよ。でも目的地までのルートは必ずしもひとつとは限らないから、考えられるすべてのルートを試してみないと安心できないかもね♡

さて、当MACベガスでは、お客様のご意見・ご感想や挑戦をお待ちしてま～す。「こんなゲームを使ってクイズを出してほしい」とか「こんなクイズを考えたので使ってほしい」などなど、なんでもアリ！

さぁ、MACベガスで遊ぼ♡

今回のレート

応募料MAC…10MAC
配当MAC…5000MAC
配当人数……………10名

第5回の当選者

10月号の答えは、3（三鷹）×99（九十九村）÷3（三国志）－9（9月）＋5（五代）＝95でした。当選者のみな様おめでとうございます。

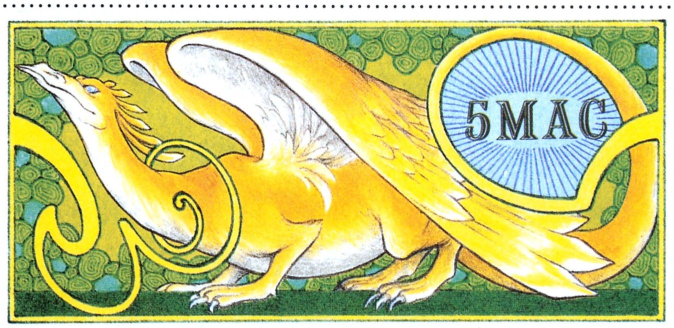
久保竜大（青森県）	岩沢光樹（千葉県）
小野寺憲昭（岩手県）	石橋英次郎（千葉県）
本間陽介（新潟県）	中原栄治（和歌山県）
川井　猛（茨城県）	津江潔仁（広島県）
小太刀久夫（栃木県）	中村彰宏（鳥取県）
原田優子（埼玉県）	村山　亮（福岡県）
新井秀紀（埼玉県）	堀内　晃（熊本県）
橋本隆宏（埼玉県）	

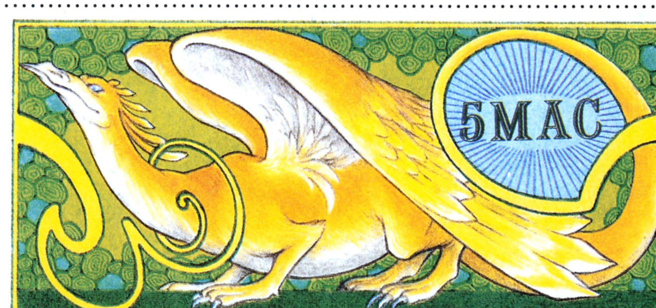
★応募のきまり

●MACベガスに応募する方へ
官製ハガキにクイズの答え、住所、氏名、年齢(学年)、電話番号を書いて、MAC右下の数字(点線の中の三角の部分)を2枚切って貼り、「MACベガス⑫係」に送ってください。旧MACを使う人は、10MAC分のカードを封筒に入れて、同じ要領で送ってください。

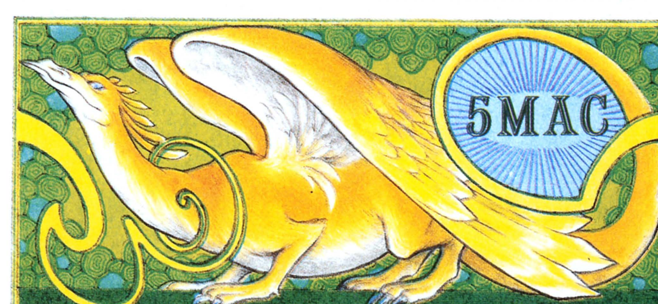
●MAC賞品プレゼントに応募する方へ
規定数のMACを集めたら、そのプレゼントがもらえるぞ。ただし同じ番号（MARUKATSU891030という数字)のMACは8枚までしか使えないぞ（旧MACは2枚まで、ウラワザ等の採用者、ベガスの当選者に贈られるスペシャルMACは何枚でもOK)。
住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望賞品の番号(11・14はソフト名)、MACの賞品に加えてほしい物を書いた紙と集めたMACを封筒に入れ(1～3の賞品希望者は、自分のあて先を書き62円切手を貼った封筒も同封してください)、「MAC係」に送ってください。

●あて先
〒102 東京都千代田区九段南4－7－16
市ヶ谷KTビル4F㊙PCエンジン編集部
「MACベガス⑫係」または「MAC係」
MACベガスのしめ切りは10月27日(必着)。









NEW Soft TIMES 延長戦

最近は寒い日が多いけど、みんなカゼなんてひいていないだろうな。でもカゼをひいてしまった人にはこれ、NEW SOFT TIMES延長戦。これを読めば、カゼなんてふっとぶぞ!!

知性が決め手!
ブロディア

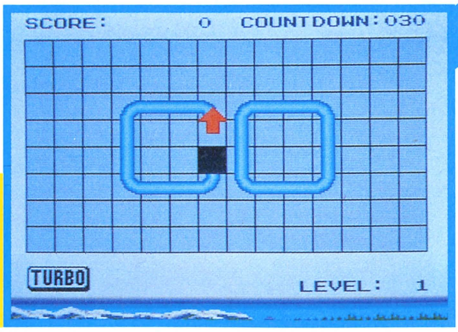
ハドソン/発売日未定/価格未定/ETC

ボールを落とすな!トラックをつなげ!

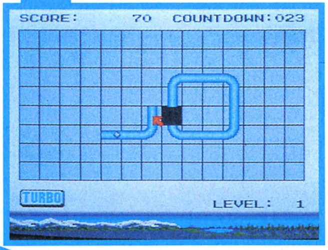
ブロックをスライドさせ、トラック上を走るボールを落とさないようにコースをつないでいく。それが『ブロディア』の遊び方だ。

なーんだカンタンじゃん、などと思ってはいけない。あの『テトリス』同様、ハマることマチガイなし! のおもしろさなんだから。

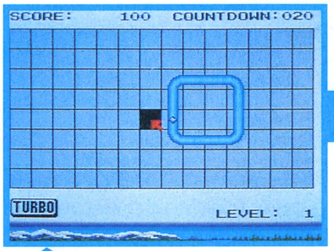
ボールの通過したトラックはどんどん消えていき、画面上のトラックをすべて消したら面クリア。



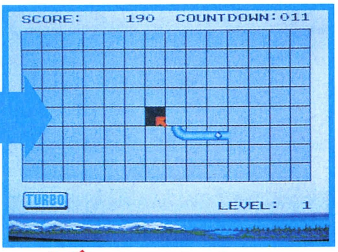
➡右の写真は第1面のスタート時。どんなゲームかわかったかナ。では、まいるぞっ!



⬆この辺りは特に問題なし。Bボタンでスピードアップしちゃおう。



⬆ここがポイント! ボールが乗ったら素早くスライドっ。



⬆ここまで来ればなーんにも考えなくていい。

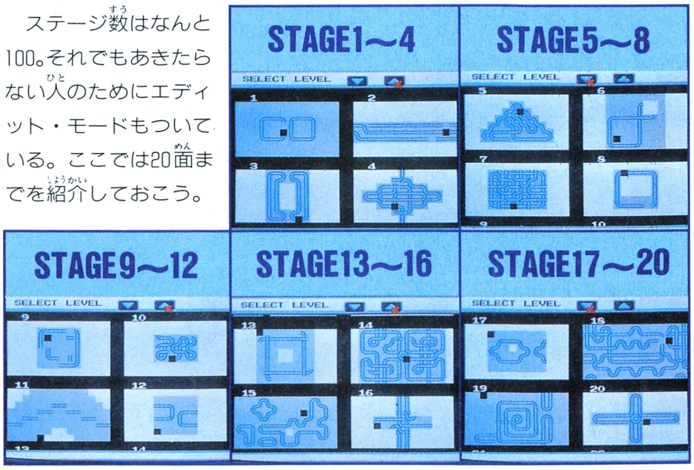
お見事!



➡見事に第一面クリアした。別に自慢するほどじゃないか…。

複雑怪奇な面がゾロゾロ!

ステージ数はなんと100。それでもあきたらない人のためにエディット・モードもついている。ここでは20面までを紹介しておこう。



20面クリアだ



⬅20、40、50、60、80、100面をクリアしたらひと休み。

失敗すると…



⬅無残にもボールが割れてしまった。もう一度トライ。

パワードリフト

POWER DRIFT

痛快バギーバトル!!



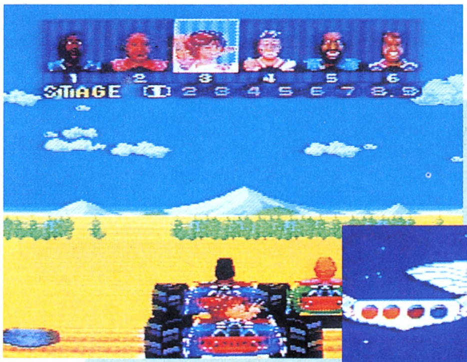
ほほほ、ゲーセンで体感ズビズバしたキミ！　待ちに待った『パワードリフト』が出るぞ!!　アップダウンに富んだコースにジャンプのオマケ付き。今回はPCエンジン版全9コースを、いっきに紹介しよう。目指すは、全コース1位だ！

アスミック／来春発売予定／価格未定／SPG

アクセル全開でブッちぎりだ！

フフフ、来たぞ来たぞウワサのゲームが!!　いやはや、あのバカデカキャラのバギーを再現しているのにはマイッタ。コースのアップダウンや、ジャンプやクラッシュシーンがバッチリ移植されているぞ。PCエンジンのハードの限界にせまってるぜ、これは。

んではゲームの内容を見てみよう。このゲームは、「パーツがどうの」「あのコーナーはタックイン」などのめんどうなことを考える必要はほとんどない。レースというより迫真のドライブ感覚をめいっぱい楽しめるゲームなのだよん。





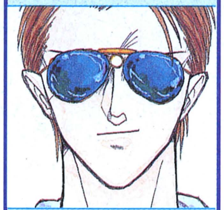
⬆前車を抜いて、ポジションアップするとマイキャラが振り向いて〝ピースピース〟するぞ。やっぱ野郎の笑顔を見るより、かわいい女の子のほうがいいねっ！

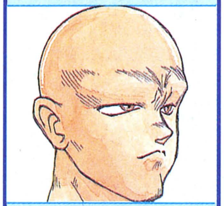
➡おもわず停車して、いっぷくしながら、ボーッとながめたくなるような美しい風景。ドライブゲームにはありがちだけど、現実の道路ではめったに見れないもんねえ。

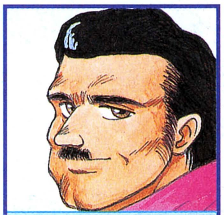
DRIVERS

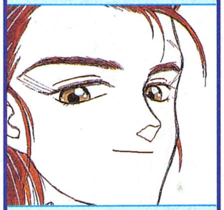
個性的なバギー野郎12人。この中から自分の気に入ったキャラをドライバーに選ぼう。キャラによる走行性能の変化はないから、単純に自分の好みで選べるのがいいね。

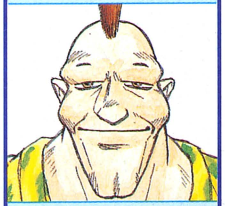

MICHAEL


KEITH

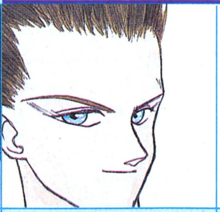

JASON


ERIC

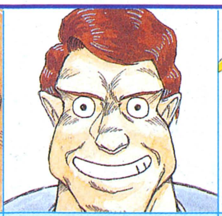

HARRY

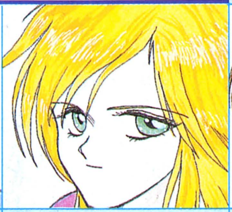

JERONNIMO

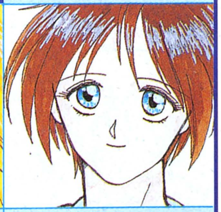

STROGANOPH


TOM


MARK


JIMMY


EMILY


LUCY

全コース、1位完走を目指せ!!

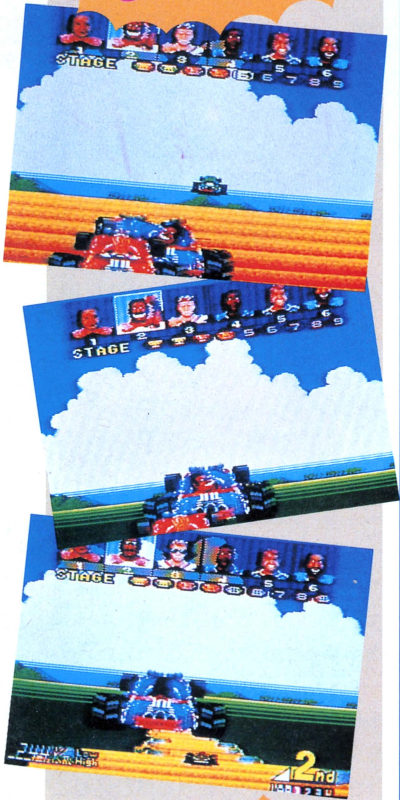
ドライブゲームのように楽しめるとは言ったものの、やっぱり順位を争うんだから、1位になるほうがウレシイってもんだね。そのためには、コースを知っておくことが大事。これぞ、レースの基本ってやつだものね。ゲームに登場する、全9コースを簡単に説明しておいたから参考にしてね。

気になる走行中の画面は、ハイライトシーンをピックアップして紹介しちゃうぜ。カラフルなグラフィックに、エキサイティングなアクション！ 止まった画面しか見せられないのが残念だ。発売を待とうぜ。

上りコーナー



JUMP!



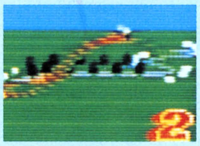
コースを頭にたたき込め!

STAGE 1



⬆いわゆる1面。なんのことはない周回路だ。ここで操作感覚をマスターしよう。

STAGE 2



⬆ここはゲーセンのDコース。S字に注意して全開走行だっ！

STAGE 3



⬆ここは第1コーナーがかなりキツイ。この面あたりからベタ踏み走行は禁物だ。

STAGE 4



⬆ゲーセン版Cコース。ゆるやかなコースだから、他車にだけ注意して全開！

STAGE 5



⬆ゲーセン版Aコース。4つのヘアピンは慎重に走ろう。ジャンプは全開で！

STAGE 6



⬆ここはお助けコース。コーナーらしいコーナーがない。ラクラク1位だぜ！

STAGE 7



⬆ジャンプ台が2か所もあって楽しそうだが、ジャンプの後は急カーブだぞ！

STAGE 8



⬆ゲーセンではここが1面だった。キツいカーブはないから楽勝だぜい。

STAGE 9

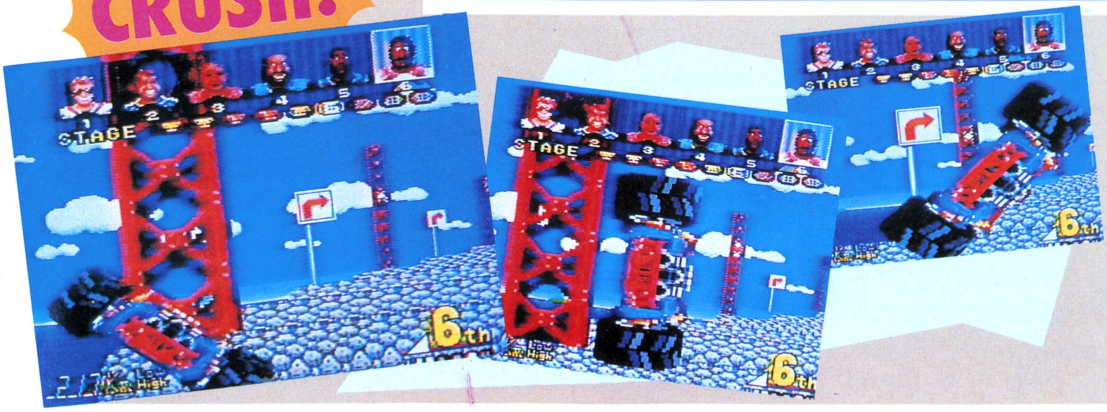


⬆さあて、最終面だ。上りながらのヘアピンでコースアウトするなよっ！

平地コーナー



CRUSH!

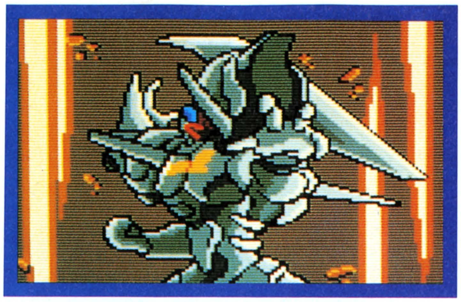


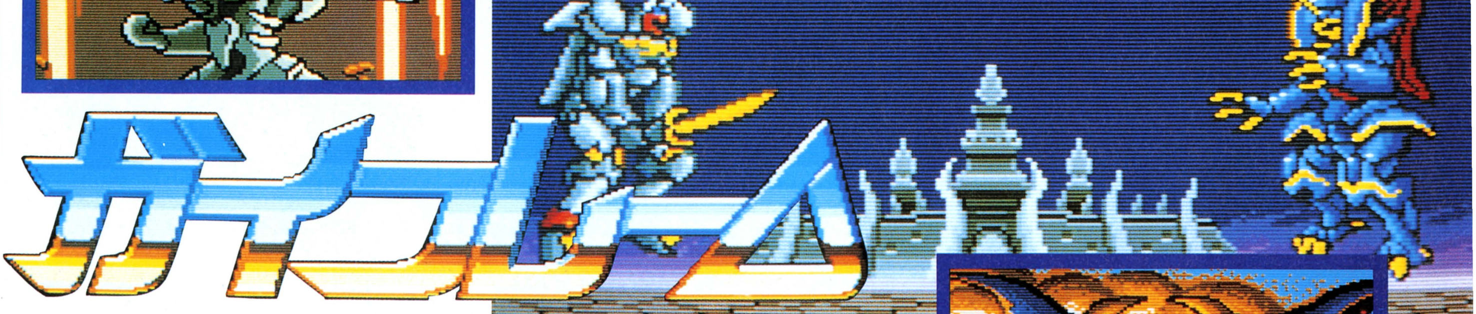
WRITER'S NOTE

スプライトをガンガン使っているため、一部のスプライトが欠ける部分もあった。完成バージョンではぜひとも解決してほしいな。

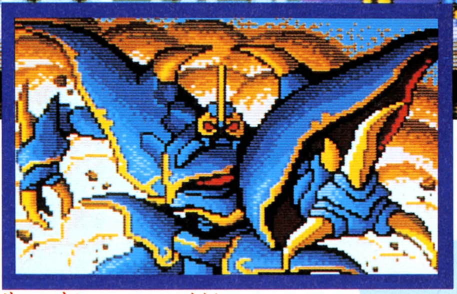
こういうゲームは、きょう体でないのがもの足りぬ点だな。それでもセガ体感ゲームファンや、ドライブゲームファンにとっては貴重な1本だ。（サイレンサー堀）

『ガイアの紋章』の続編が登場する!!





メサイヤ／1月発売予定／¥5,800／SLG

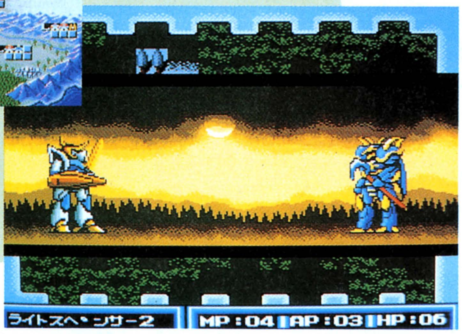


このゲームの前作『ガイアの紋章』は、PC初のSLGとして登場し、好評を得たのをミンナ覚えてるよね。特に、戦況を大きく左右する魔法の存在が面白かったね。この『ガイフレーム』は、前作のよさを十分に引きつぎ、さらにドラマチックな展開のRPG要素をとり入れた、ひと味違うSLGなんだぜ!!

科学と魔術を駆使した、超文明世界の戦いだ!!



⬅ウインドウを開くと、移動・補給・情報・セーブのコマンドが出てくる。この情報というコマンドが、このゲームの特徴なんだ。



➡戦闘シーンに見られるアニメシーン。すべてのキャラがこのシーンで動くけど、こりゃあ迫力あるよ！

全大陸を戦乱の渦に巻き込んだ、"光と闇の戦い"はすでに忘れ去られ、魔法の存在と共に伝説となっていた。『ガイアの紋章』より4千数百年後、ガイア大陸は科学全盛時代にあった。

このゲームに登場するのは、光の軍であるディアースレ連邦軍と闇の軍であるヴェルダース連邦軍。キミはディアースレ軍を指揮して、闇の力から大陸を守るために戦うのだ。

ゲームは、エリアを移動したり補給をする戦略モードと、同じエリアに両軍がいることで行われる戦術モードに分かれている。

それぞれのモードでする行動は、一般的なSLGと同じ。だけど、この『ガイフレーム』では、戦略モードのとき情報収集という行動ができる。これは、キミがゲームストーリーの主人公、エルビン・ランバートとなって、ゲーム展開に重要な情報を集めたり、魔力の元になる"クリスタル"を回収して、使える魔法の種類を増やしたりできる行動なんだ。

この情報収集によって、キミはエルビン・ランバートに関する謎と、その真の姿を知ることになるぞ！

SLGにRPG要素を盛り込むことで、内容が奥深くなったガイア物語第2弾。期待していてくれよな！

これが戦闘ターンの様子だ!!

敵と遭遇



戦闘開始!! このあとすぐ、なんの魔法を使うかの選択画面になる。

先制攻撃



魔法を選び終わると、先攻後攻の決定。これは毎ターン決定し直される。

ユニットの戦闘



各ユニットの移動・攻撃は、色で範囲を知ることができてわかりやすい。

結果



戦闘時に敵を全滅させたりすべて徹退させると、キミが勝利を得るのだ!!

勝利!!

「ガイフレーム」の舞台と、登場兵器を紹介!!

ガイア大陸全図



ここで、『ガイフレーム』の世界を紹介しよう。両軍の戦う場はガイア大陸全土にわたる。ここには、8つの都市とそこを結ぶ広大なフィールドがある。都市やフィールドは、マップ上ではエリアとして示されていて、戦術モードや情報収集のときにエリアマップが表示され、その地形がわかるようになっている。このエリアマップの建物以外のところに、"クリスタル"は落ちているんだ。建物に入れば、人々に会うこともできるぞ。ストーリーの展開によっては、新兵器を作る知識を手に入れたり、魔力レベルが上がることもあるんだ。

補給・生産



エリアマップ



魔法選択

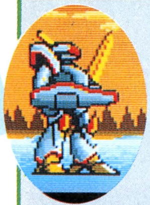


情報収集



自軍 ディアースレ連邦軍使用兵器

バトルグース



移動力5：耐久力8
攻撃力2　☆量産タイプ。格闘能力に優れる。途中新技術で高性能のタイプ2へ。

シュートグース



移動力5：耐久力8
攻撃力2：射程　6
☆ロボット型では唯一遠距離から撃てる。途中タイプ2になる。

メタリオン



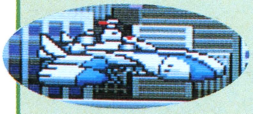
移動力4：耐久力8
攻撃力6　☆基本性能が高く、カスタム機をランバートが使う。途中タイプ2へ。

ライトスペンサー



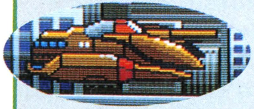
移動力4～5
耐久力5～6
☆"魔法騎士"。ゲーム中盤から登場。タイプ1～3まである。

フォートレス



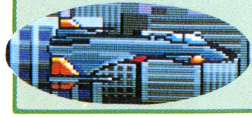
移動力6：耐久力14
攻撃力8：射程　4
☆非常に強力な戦艦。しかし、大量生産できず。

ヘビーアーマー



移動力2：耐久力9
攻撃力8：射程　4
☆火力はあるが、足が遅いという欠点を持つ。

スカイクロー



移動力5：耐久力5
攻撃力3
☆大量生産のきく戦闘機。射程がないのが難点。

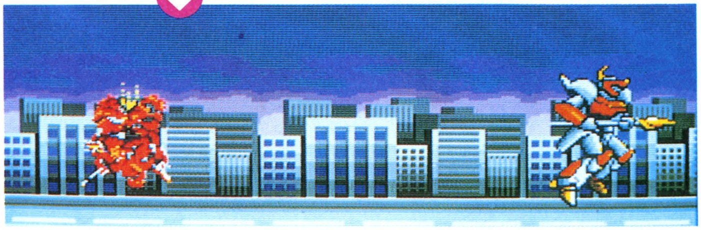
多彩なイベントや、アニメ処理が楽しいぞ



←情報収集中には、思わぬ協力者がいることもあるぞ。



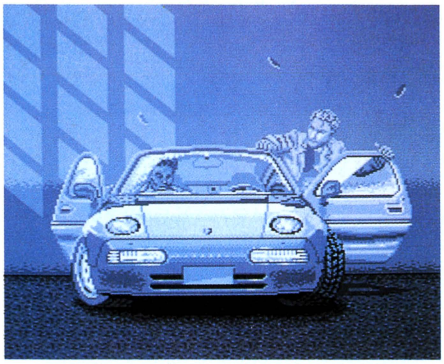
↓戦闘シーンのアニメ処理は、前ページの向かいあった状態から2機がガーンとぶつかり、互いの位置を変えた形で終わるのだ。



↓このとき、攻撃はしかけた方のみで、反撃の要素は前作と違ってナシ。ダメージを与えたかどうかは、相手の機上を彩る火花の大きさでわかり、HP0で爆発だ。

WRITER'S NOTE

いやあ、ついついこのゲームには、仕事を忘れてハマってしまったぜ。ドラマのあるストーリーは、主人公に感情移入していた私にはピッタシで、映画の面白さに通じるよさを感じた。バックアップ対応なので、じっくり遊べるよ。（ハスター誠）



タイトー／1月26日発売／¥6,600／SPG

凶悪犯人を追え！

TAITO CHASE H.Q.

タイトーチェイスH.Q.

凶悪犯人が車を使って逃走した。それを追うのがCHASE特捜本部の刑事、トニートレイモンドの任務なのだ。逃走する犯人の車に体当たりをして停止させ、犯人を逮捕するというハードなカーアクションゲーム。アツくなれることマチガイなしだぜ。

このスピード感がた・ま・ら・な・い

人気体感ゲーム『チェイスH.Q.』がPCエンジンに登場。アーケード版にも負けないぐらいのスリルとスピードが味わえるのだ。

レーシングゲームの楽しさは、なんといってもスピード感だけど、このゲームの魅力もまさにそれ。最高時速は300km/h以上、ターボを使えばさらに加速することができるんだ。猛スピードでハイウェイをぶっとばせば、最高にハイな気分になってしまう。猛スピードで、犯人の乗った車に体当たりをするってのもスカッとするね。カウンタックやポルシェといった名車をガンガンぶっこわす。こんな過激な楽しさを味わえるのも『チェイスH.Q.』ならではというところかな。



⬅これはターボを使ったところ。タイヤから白い煙が出るほどの加速力だ。



⬅コース上にはトンネルなんかもあるぞ。見ていて楽しいね。

ターボはタイミングがかんじん

このゲームで一番のポイントになるのが、ターボの使い方。うまく使えばあっという間に犯人に追いつける。加速やターゲットに体当たりするときの追い上げなど、よく考えて使おう。

画面上のデータをしっかり把握しよう

分かれ道



コース途中には分かれ道があり、犯人がどっちに逃げたか表示される。反対側に行ってしまうと遠まわりになってしまうぞ。

ターゲット確認



犯人の乗った車が視界に入ると、その車が矢印で表示される。他の車は一般車だから、当たらないように注意して走ろう。



1 ターボ 画面左上には、ターボの使用残数を示すマークが表示されている。これがなくなっちゃうとターボが使えなくなる。ターボの残りはしっかりチェックね。

2 ステージ 今どこのステージを走っているのかは、ここを見ればわかる。でも、こんなものを気にするようじゃダメ。犯人逮捕に神経を集中しないとね。

3 スコア ここには得点が表示される。得点は走った距離と、追いぬいた車の台数によって加算されていく。友だちとハイスコアを競いあうのもいいね。

4 ギアポジション ギアがHIGHに入っているかLOWに入っているかはここでわかる。ギアがLOWのままになっていないか注意しよう。

5 残りタイム スタートしたときは、犯人発見までの残り時間。犯人に追いついてからは逮捕までの残り時間が表示される。

6 ダメージ ターゲット車のダメージの度合いを示している。1回車をぶつけるごとにゲージの目盛りが増えていって、いっぱいになれば犯人を逮捕できる。

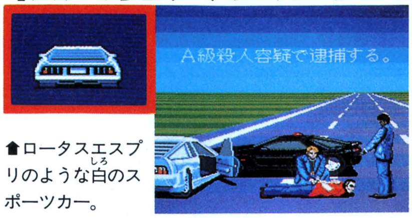
7 ディスタンス 犯人の車に追いつくまでの距離が、メーターで示されている。短くなるほど犯人の車に近づいてるってことだね。

8 スピード 毎度おなじみのスピードメーター。時速何km/hで走ってるかがわかるわけだ。ギアをLOWからHIGHにかえるタイミングはこれで見よう。

ターゲットはこいつらだ

STAGE 1

殺人犯人ラルフを逮捕しろ



⬆ロータスエスプリのような白のスポーツカー。

TARGET DATA	
スピード	遅い
耐久力	普通
テクニック	劣っている

切り裂き殺人魔ラルフが、白いスポーツカーで逃走中との連絡がナンシーから入った。いよいよ、トニーとレイモンドの出番ってわけだ。ラルフの車はスピードも速くないし、テクニックもない。これならラクラク逮捕できるぜ。



⬆遠くの山並みがのどかな雰囲気。でものんびりなんかしてらんないよ。

STAGE 2

銀行強盗犯が次のターゲット



⬆ここのターゲットは黄色のカウンタックだ。

TARGET DATA	
スピード	普通
耐久力	普通
テクニック	普通

銀行強盗事件が発生、グランドキャニオンのような大峡谷を背景に、激しいチェイスシーンがくりひろげられる。敵車の性能は並だけど、道路わきの障害物が意外に多い。コーナーなどでは、十分な注意が必要になってくるだろう。



⬆遺跡のような石柱が立ちならぶ。コースアウトは即、クラッシュだ！

STAGE 3

麻薬密売犯を逃がすな



⬆麻薬の売人たちは、ポルシェに乗っているんだ。

TARGET DATA	
スピード	やや速い
耐久力	普通
テクニック	普通

夕焼けの空が印象的なステージ3では、麻薬の密売人がターゲット。こいつは今までのターゲットよりもかなりスピードが速い。の〜んびりとはしてられないのだ。かといって、あわててターボを使うと、コースアウトしてしまうぞ。



⬆何のために建てられたのか、道の両側に鉄塔がならんでいる。ジャマね。

STAGE 4

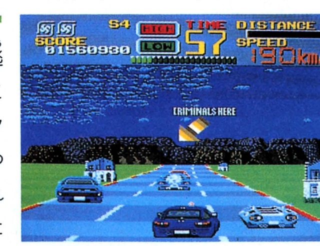
誘拐犯人は手ごわいぞ!!



⬆この青いスポーツカーが、誘拐犯の乗る車だ。

TARGET DATA	
スピード	速い
耐久力	普通
テクニック	普通

夜のグランドキャニオンを逃走するのは、営利誘拐犯人。こいつはとにかく速い。うまくターボを使いこなさないと追いつけない。それから事故にはくれぐれも注意して走ろう。あっという間に引き離されて、逃げられてしまうぞ。



⬆夜のグランドキャニオンを、猛スピードでぶっとばすのだ。

STAGE 5

車種不明のターゲットは、はたして…

このステージのターゲットは、某国のスパイが乗った車。しかし、車種も色もまったくわかっていないのだ。当然、分れ道や犯人の車に追いついたときの矢印による指示はない。とはいっても"逃走車発見"の表示はあるのでご心配なく。車種不明なのになんでわかるかなんて、気にしないようにね。



⬅正体不明、ナゾの車がターゲットだなんてムチャクチャな……。



➡逃走車発見。しかしターゲットを示す矢印は出ない。どれがターゲットかわかるかな？

WRITER'S NOTE

ある特定の車を追いかけるということで、よくあるレーシングゲームとはまったく違う雰囲気を持っているね。といっても、操作法はこれまでのゲームと同じなので、とてもなじみやすいのだ。スピード感もバッチリだし、高級車にガンガン体当たりしてクラッシュさせるのも快感！　ハイスピードレースの好きな人や、外車をぶっこわしてみたい！　なんて人にオススメだ。　（オタピー大竹）

かっぱぎ警報発令だ！



ハドソン／11月24日発売予定／¥5,800／ETC



超個性派36雀士が迎え打つ!!

片山まさゆき氏の人気コミック『ぎゅわんぶらぁ自己中心派』が大爆笑の麻雀ゲームになってCDロムで登場するぞ。キミの相手をするキャラは総勢36人。それぞれに独自の思考ルーチンを採用したうえ、ツキまでもデータ化してしまったというスグレモノだ。

対戦形式は3種類。どれを選んでもバッチリ楽しめるヨ。

理論派からタコ雀士まで！

フリー対戦

36人のメンツから好きなキャラ3人を選んで遊ぶフリー対戦。他のメンツの手牌をオープンしたり、コンピュータに自分の手をまかせて観戦もできる。指導者モードもあるから初心者でも大丈夫。



⬆麻雀のルールって地方によってビミョーに違う。しっかり決めておこう。

げっハネマン





➡フリー対戦ではトップを取ることが目標だ。ガンバろう。

親切な!? タコ度チェックつき

半荘終了後、キミがどんな打ち方をしてたのかをチェックしてくれるのがタコ度チェック。

つまりどのくらい麻雀がヘタかっていうことなんだ。もしも総合タコ度100%なら、キミは正真正銘、天下無敵のタコだ！



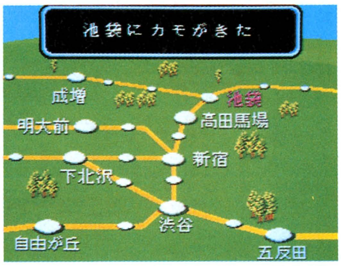
⬅タコだからって落ちこむな。勝てばいいんだ。勝てば!!

キミはタコ派？アンチタコ派？

タコ討伐戦

36人の雀士＋キミが、なに考えてるんだかよくわからない「タコ派」とAクラス雀士の集団「アンチタコ派」とに分かれて、下北沢を中心とする東京各地の雀荘を制覇していくタコ討伐戦。すべての地区をキミの派で埋めつくしてしまうのが目的だ。

勝負は各派2人ずつ、チームの合計得点を競う。タコ派と組むかアンチタコ派と組むかはキミの自由だけど、タコ雀士たちはチームプレーなんかおかまいなしに打ってくるので、けっこうツライぞ。



⬆東京のカモはみ～んなオレのもんだ。よそ者は入れてやんねーだヨ。

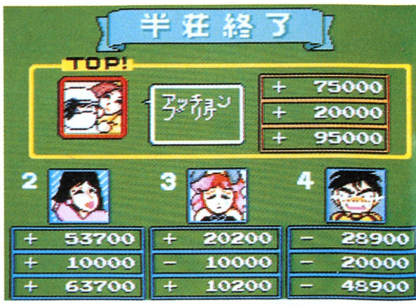


⬆これだからタコと組むのはいやなんだ。こ、このタコなんとかしてよっ。

勝負の世界はキビシイぞっ

勝ち抜き戦

文字どおり36雀士全員に勝ち抜こうというモード。キャラクターすべてをぶつけ合うバトルロイヤルだ。トップか2位になれば次に進めるから、無理なトップねらいは禁物ネ。決勝戦は半雀2回戦。2回ともトップを取って優勝すれば、キミはもう完全無欠の“ぎゅわんぶらぁ自己中心派”だ!!



⬆ウェーン、3位になっちゃった。残念ながらここでゲームオーバー。

ROMROM カラオケ

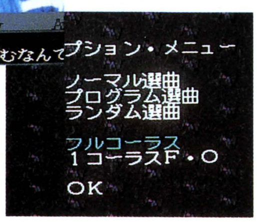
NECアベニュー／発売日未定／¥4,800／ETC

PCにカラオケ登場！

「目と目で通じあう　かすかに、ん、いろっぽい〜」。な〜んて歌っちゃうことができるのが、この『ROMROMカラオケ』だ。いままでカラオケなんていったら、100円玉もってカラオケボックスでマイク片手に歌うのが普通だったんだけど、この『ROMROMカラオケ』さえあれば、100円玉は、もう不要！　しかも、最近ヒットしている曲ばかりを集めて、次々に出るシリーズに期待。



⬆歌うべき所を指示してくれる。



➡いろんなモードも用意されている。

将棋修行 初段一直線

ホームデータ／発売日未定／価格未定／ETC

キミの将棋のうでまえは？

初心者にも上級者にも楽しめるエンジン初の将棋ソフト、それが『初段一直線』だ。初心者向けに用意された子供モードとじっくり腰を据えてプレイできる大人モードがある。強さもピカイチで、現在出ているどの将棋ソフトにも負けないという強さ。将棋にちょっと自信のあるキミ、初段の強さを誇るこのソフトに挑戦してみてはどうかな？



⬅駒、盤なども、超リアル。角落ちや飛車落ちなども楽しめる。

サイコチェイサー

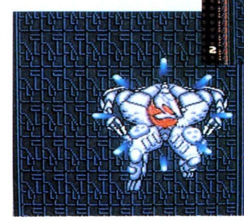
ナグザット／発売日未定／価格未定／STG

異形の敵を打ち倒せ

地下や、生物の体内を舞台にしたSTGが、ナグザットからでるよ。その名は『サイコチェイサー』。きみは、ただ1人、未知の敵に立ち向かうソルジャーとして、3種類の武器と自分だけを信じて、不気味なステージを進むんだ。

マイキャラが、そのまま人間の姿をしているので、シューティングのリアル感や孤独な感じが最高に盛り上がるこのゲーム、新しい情報が届くのを待っていてね。





⬆攻撃は、アイテムゲットでパワーアップ！

⬅ステージと同じくボスも不気味だね。

エイリアンクラッシュII（仮）

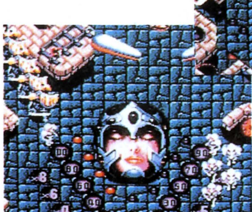
ナグザット／発売日未定／価格未定／ETC

GFが強力になった

あの超絶ピンボールゲーム、『エイリアンクラッシュ』の"パート2"が、強烈な内容となって帰ってきたぞ！　今回の目玉は、3画面一体のスクロール方式になったメインステージ。画面せましと描かれた、グロテスクモンスターのグラフィックは、前作をはるかにしのぐ壮絶さだ。

キミも、ピンボールのスリル感覚にはまってみてはどうかな。





⬆このグロテスクさこそ、最高の持ち味。

⬅キャラのリアル感も段違いに良くなった。

北斗星の女

ナグザット／発売日未定／価格未定／AVG

気分は名探偵さっ！

寒い季節に楽しむものといったら、1にゲームで2が読書だよね。この両方の良さを一度に楽しめる、AVGが新作に登場するんだ。

その題名は『北斗星の女』。原作が、緻密な推理とテンポのよいストーリー運びで多くのファンを持つ、西村京太郎。ついにPCエンジンにも本格推理ゲームが加わるということで、ミステリーファンにはうれしい知らせだね。



⬅謎解きのヒントが隠される、ゲーム画面はリアルな劇画調なんだ。

飛装騎兵カイザード

メサイヤ(NSC)／2月下旬発売予定／価格未定／SLG

物語性重視のSLG

今月紹介した『ガイフレーム』に続いて、メサイヤからさらに一本、SLGの新作『カイザード』が登場する。

このゲームの特徴は、ただユニットを移動させて敵を撃破するゲームではなくて、全編を通したストーリーを連続的に楽しめるってところ。人間臭ささえ感じさせる物語のこのゲームは、次号でバッチリ紹介しちゃうぞ！　SLGが大好きなキミ、楽しみにね。



⬆戦闘は、アニメ処理されて迫力満点。



➡感情移入しやすいゲームなのだ。

TIME Schedule

タイムスケジュール

記号の見方

ACT	アクション
RPG	ロールプレイング
AVG	アドベンチャー
STG	シューティング
SLG	シミュレーション
SPG	スポーツ
ETC	その他

㉂消費税込み
(無印は消費税含まず)
㊤上位機種



発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格		ジャンル
11/1(水)	都留照人の実践株式倍バイゲーム	インテック	Hu-CARD	¥9,800	SLG
11/17(金)	ニュートピア	ハドソン	Hu-CARD	¥5,800	RPG
11/17(金)	麻雀学園 東間宗四郎登場編	フェイス	Hu-CARD	¥7,980	ETC
11/22(水)	大地くんクライシス	サリオ	Hu-CARD	¥6,400	SLG
11/24(金)	J.ニクラウス チャンピオンシップゴルフ	ビクター音産	Hu-CARD	価格未定	SPG
11/29(水)	バリバリ伝説	タイトー	Hu-CARD	¥6,600	SPG
11/下旬	USAプロバスケットボール	エイコム	Hu-CARD	¥5,600	SPG
12/1(金)	Mr. HELIの大冒険	アイレム	Hu-CARD	¥6,700	STG
12/8(金)	ブルファイト リングの覇者	クリーム	Hu-CARD	¥6,300	SPG
12/22(金)	コズミックファンタジー	日本テレネット	CD-ROM	価格未定	RPG
12/22(金)	ナイトライダースペシャル	パック・イン・ビデオ	Hu-CARD	¥5,800	ACT
12/22(金)	ヘビーユニット	タイトー	Hu-CARD	¥6,600	STG
12/22(金)	レッドアラート	日本テレネット	CD-ROM	価格未定	ACT
12/27(木)	ヴォルフィード	タイトー	Hu-CARD	¥6,600	ETC
12/上旬	忍-SHINOBI-	アスミック	Hu-CARD	¥6,800	ACT
12/中旬	これがプロ野球! '89	インテック	Hu-CARD	¥5,800	SLG
12/下旬	弁慶外伝	サン電子	Hu-CARD	¥6,200	RPG
12/予定	F1トリプルバトル	ヒューマン	Hu-CARD	¥6,300	SPG
12/予定	ROMROMスタジアム	メサイヤ(NCS)	CD-ROM	価格未定	SPG
12/予定	ニュージーランドストーリー	タイトー	Hu-CARD	価格未定	ACT
12/予定	スーパー大戦略PCエンジン(仮)	マイクロキャビン	CD-ROM	価格未定	SLG
12/予定	ROMROMカラオケ	ビクター音産	CD-ROM	価格未定	ETC
12/予定	サイドアームスペシャル	NECアベニュー	CD-ROM	価格未定	STG
年末予定	桃太郎伝説 〈豪華版〉	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	RPG
1/26(木)	タイトー チェイスH.Q.	タイトー	Hu-CARD	¥6,600	STG
1/予定	ガイフレーム	メサイヤ(NCS)	Hu-CARD	¥5,800	SLG
1/予定	ソル・ビアンカ	メサイヤ(NCS)	CD-ROM	価格未定	RPG
1/予定	逐電屋藤兵衛	ナグザット	Hu-CARD	予価¥6,700	AVG
1/予定	ROMROMカラオケ	ビクター音産	CD-ROM	価格未定	ETC
1/予定	ダライアス	NECアベニュー	CD-ROM	価格未定	STG
2/下旬	飛装騎兵カイザード	メサイヤ(NCS)	Hu-CARD	価格未定	SLG
2/予定	スプラッターハウス	ナムコ	Hu-CARD	予価¥6,800	ACT
2/予定	ヴェイグス	ビクター音産	Hu-CARD	価格未定	ACT
3/予定	虎への道	ビクター音産	Hu-CARD	価格未定	ACT
3/予定	ダウンロード	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
3/予定	源平討魔伝	ナムコ	Hu-CARD	予価¥6,800	ACT
3/予定	バルンバ	ナムコ	Hu-CARD	予価¥6,800	STG
3/予定	サイバーコア	アイ・ジー・エス	Hu-CARD	価格未定	STG
3/予定	恐竜大図鑑	ビクター音産	CD-ROM	価格未定	ETC
3/予定	キング・オブ・カジノ	ビクター音産	Hu-CARD	価格未定	ETC
4/予定	シンドバッド 地底の大魔宮	アイ・ジー・エス	Hu-CARD	価格未定	RPG
4/予定	ネクロスの要塞	アスク講談社	Hu-CARD	¥6,800	RPG
6/予定	ワールドビーチバレー	アイ・ジー・エス	Hu-CARD	価格未定	SPG
来春予定	パワードリフト	アスミック	Hu-CARD	価格未定	SPG
来春予定	ブレードランド	日本ソフト販売	Hu-CARD	価格未定	ACT
来春予定	アームドF	日本ソフト販売	Hu-CARD	予価¥6,800	STG

 イラスト/杉山真理



NECアベニュー　Mr.多部田の

新作ソフトは1日にしてならず

さて、先月は「出だしから粗悪プログラマーにHPを奪われた」というお話をしましたが、今になってよくよく考えてみると、彼ら自身に大した責任はなかったんです。本当の悪の権化は、彼らに適当な成長の場を与えず、さんざヨイショをして増長させてしまった彼らの経営者に他ならなかったのですが……私自身も若気のいたり(今でも若いですが)とでもいいましょうか、正面きってボロクソにやってしまいましたけど……。まあ、そろそろホトボリも冷めましたし、Tさん、Yさん、それからIさん。逃亡の旅から帰ってきてはどうでしょう?

＊移植のノウハウ

さて、一連の人には背筋の凍るようなお話はここまでにしておいて、今回の本題「より良い移植をする方法」についてお話しましょう。といっても私自身が勉強の真最中ですからそーんなエラそうなお話はできないのですが、ここ数年の苦労のおかげで、良い移植をするために絶対に必要な要素は判明しています。それをこの場でお伝えすることは簡単なのですが……それではノウハウのリークになってしまいます。で、思案した結果、次にスペースハリアー移植時にスタッフ一同で使用したアイテムをいくつか上げますので、そこから想像してみて下さい。決してコレ、手を抜いているワケではないですよ。本当に。ビジネスホテルの領収書13枚、36枚撮りフィルム19本、ユン○ル黄○液1500円版24本、目薬6個、アルカリイオン飲料40本、潰したパッド2個、行方不明者1名、入社3日目で辞めた人1名、夫婦喧嘩数回、すっぽかされたデート10数回……。

発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格		ジャンル
来春予定	謎のマスカレード	メサイヤ(NCS)	Hu-CARD	価格未定	AVG
来夏予定	ロードランナー	パック・イン・ビデオ	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	アウトラン	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	SPG
未定	青いブリンク	ハドソン	―	価格未定	―
未定	アトミックロボキッド スペシャル	U.P.L	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	アフターバーナー	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	イースI・II	ハドソン	CD-ROM	価格未定	RPG
未定	エイリアンクラッシュII(仮)	ナグザット	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ハドソン	CD-ROM	価格未定	ETC
未定	最後の忍道	アイレム	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	サイバーナイト	トンキンハウス	Hu-CARD	価格未定	RPG
未定	サイレントデバッガーズ	データイースト	Hu-CARD	価格未定	SLG
未定	サンダーブレード	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	J.B.ハロルドシリーズ	ハドソン	CD-ROM	価格未定	AVG
未定	シティハンター	サン電子	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	スーパーバレーボール	ビデオシステム	Hu-CARD	価格未定	SPG
未定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	㊤Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	大魔界村	NECアベニュー	㊤Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	ダライアス	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	超絶倫人ベラボーマン	ナムコ	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	ドラぼっちゃん	ナグザット	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	ドロップロックほらホラ	データイースト	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	熱血高校ドッジボール部　番外編	ナグザット	Hu-CARD	価格未定	SPG
未定	バトルエース	ハドソン	㊤Hu-CARD	価格未定	STG
未定	パラノイア	ナグザット	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	パワーイレブン	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	SPG
未定	BE BALL	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	不思議の夢のアリス	フェイス	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	ファードラウト　ザ・ストーリー・オブ・ゼビウス	ナムコ	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	ブロディア	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	北斗星の女	ナグザット	CD-ROM	価格未定	AVG
未定	ボンバーマン	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	麻雀刺客列伝　麻雀ウォーズ	ニチブツ	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	魔動王グランゾート	ハドソン	㊤Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	マニアックプロレス	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	SPG
未定	みつばち学園(仮)	ハドソン	CD-ROM	価格未定	ETC
未定	迷宮島	アイレム	Hu-CARD	価格未定	ETC
未定	桃太郎活劇	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	桃太郎伝説II	ハドソン	Hu-CARD	価格未定	RPG
未定	幽霊君	アスク講談社	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	ラビオレプススペシャル	ビデオシステム	Hu-CARD	価格未定	STG
未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	Hu-CARD	価格未定	ACT
未定	ワードナの森	NECアベニュー	CD-ROM	価格未定	ACT

COMING SOON 超早耳情報

楽しい情報満載!!

●ハドソンから新作情報を4つ。まずは、あのなつかしの『ボンバーマン』、パズルゲームの『BE BALL』、それと上位機種用に、『バトルエース』というシューティング、アニメでおなじみの『魔動王グランゾード』がでるのだぞ。

●ビクター音産からは、『ROM ROMカラオケ』を、12月に3作、1月には2作、発売するぞ!! あと、CDロムで、『恐竜大図鑑』、カードでは、『キング・オブ・カジノ』を発売するとのことだ。

●パック・イン・ビデオでは、『ロードランナー』を来年の夏ごろに発売する予定とのこと。

●ヒューマンの、『F1トリプルバトル』につづく新作は、サッカーゲームとのこと。

●メディアリングの第1作目は、なんと『倉庫番WORLD』なのだ。くわしい情報は、『クレクレタコラ』のコーナーを見てね!

●アイレムとメサイヤでは、来月号で新情報が発表できそうとのこと。今から楽しみだね。わくわく!!

★第9回

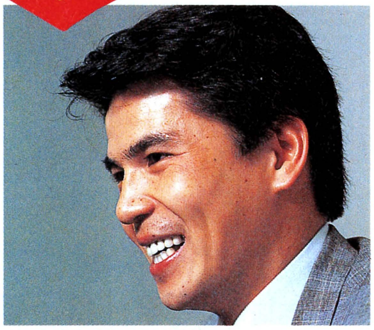


メディアリングの巻

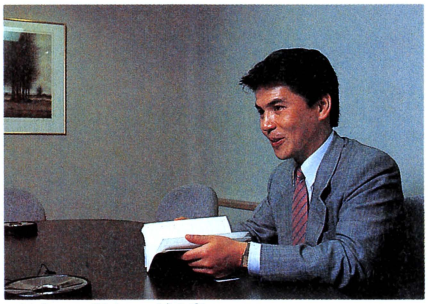
PCエンジン界に彗星のように登場した、期待の新人ソフトハウス「メディアリング」。第1弾は帰ってきた名作『倉庫番WORLD』だ。200面もの楽しいパズルにハマっちゃう!

新顔ソフトハウスの元気な新作に期待!

ヒューカードの生産で知られる三菱樹脂が、新しく「メディアリング」という会社を創設して、PCエンジンのソフト業界に参入した(おお、日本流通新聞みたいな書き出しになってしまった)。第1弾の作品は、なんと、知る人ぞ知るパズルゲームの不朽の名作『倉庫番』を、さらに楽しく味つけしたゲーム。名づけて『倉庫番WORLD』だ。う、うれぴ～! あのゲームがPCエンジンで遊べるとは、タコラも長生きしたカイがあったってモンだ。ゲームの内容は、いたってシンプル。倉庫のなかの荷物を押してかたづけるだけなんだけど、これがとにかくムズい! おもしろい! で、やめらんなくなるゲームなのだ。



⬅「メディアリング」の広報担当の松木さん。なかなかオトコマエであ～る。



⬆松木さん自身も『倉庫番WORLD』にハマっている。

SOFT HOUSE INFORMATION

■ソフトハウス インフォメーション

アイ・ジー・エス

おまたせしました! とりあえず1本ですけど、『サイバーコア』が3月発売に決定しました。あと2本も順次決定しますので、みなさん、キリンさんになってまっててください。 (謎の男)

アイレム

みなさんお待ちかねのコミカルSTG『Mr. HELIの大冒険』が12月1日発進することになりました。日ごろ陰ながら応援してくれているあなた、アイレムのFCへ…。 (松本)

アスク講談社

『ネクロス』もようやく最終段階のバランス調整にたどりつきました。今は天竺をまぢかにした三蔵法師の心境です。「ああ、長い旅だった…」そのとき魔物の襲来だ!! ギャーッ!! (T)

アスミック

PC版『パワードリフト』の調整に忙しい毎日。おかげさまで街を歩くときも、アクセルのON、OFFやブレーキングに留意して、ときにはドリフトさえしてしまいます。 (金)

インテック

ファッションの秋、食欲の秋、スポーツの秋…。でもね、私とっても貧乏なのよ。『都留照人の実戦株式倍バイゲーム』を買って、財テクのお勉強でもしようかな!? (チガ)

エイコム



NECアベニュー

「DIME」という雑誌の増刊号は「HAPPY DIME」なんだそうだ。ということで、マルチメディア構想第2弾は、『HYPER DYNE サイドアームスペシャル』。はっきりいって、これはオイシイ。(F)

クリーム

いよいよ『ブルファイトリングの覇者』発売寸前。欲しい人は、今ごろから予約しないとあぶないかも。冬の寒さも、ファイヤーパンチで吹き飛ばしちゃえ!! (まなぶん)

サリオ

どもども! 11月22日にとってもへんてこりんなシュミレーション『大地くんクライシス』が発売されます。おうちの中で農業を営むという不思議な体験を味わってみてね。(TARO)

サン電子

たいへんお待たせしてしまった『弁慶外伝』も、クリスマスごろに発売されそうです。でも、品薄のため、早い売り切れが予想されます。お店で予約すると確実だぞ! (石川)

セタ



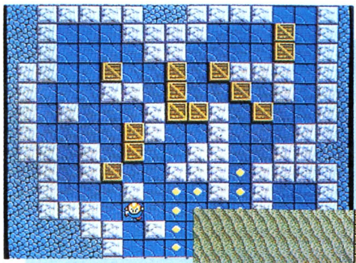
タイトー

品不足でみんなに迷惑をかけていた『究極タイガー』が、ついに10月20日に再発売されました。まだ手に入れていない人は、今からダッシュすれば間に合うかもしれないよ。 (山名)

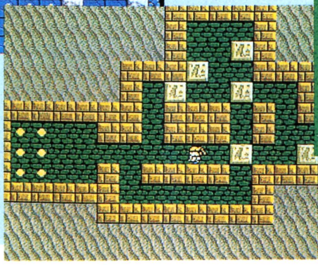
データイースト

秋の夜長のひとときに、白いパッドを握りしめ、ンババババってエネミーたちをなぎ倒し…ってところでコーヒーブレイク。机の上にTVがある人…。勉強しような。夜はこれから。(アビ)

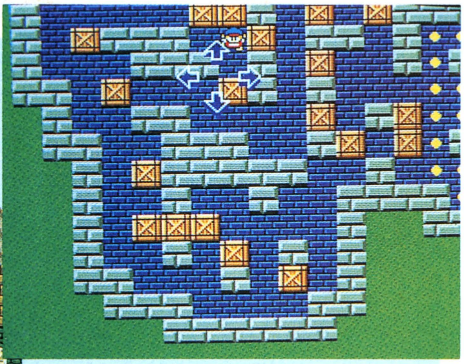
 イラスト/杉山真理



⬇1ステージ20面で、全5ステージ、100面もある。裏表で何と200面もある。



⬆第1弾ソフトは『倉庫番WORLD』である。今から楽しみだなっと。



⬆100面のうちの何面かは、スクロールする大きな面もあったりして、ちょっとムズカシいぞ。

「この『倉庫番』は、ほかにもメガドライブやゲームボーイ、アーケードゲームなどでも出るんですよ。で、うちが出すPCエンジン版は、とにかくグラフィックのきれいさ、キャラのかわいさ、ゲームの楽しさに力を入れました」と語るのは、「メディアリング」の松木さん。なるほど話を聞くと、すっげぇおもしろそーなんだ、コレが。

まずゲームは裏表あわせて200面（ひえぇっ、マジかよ）。日本、アメリカ、中国、エジプト、南極の5ステージにわかれ、1ステージは各20面。100面クリアで、とりあえずエンディングが見れる仕組みだ（もちろん続きをやりたい人は、もう100面楽しめる）。しかも各ステージ4面ごとにバイト料がもらえ、20面クリアしたら目的の品が手にはいる、とゆーお楽しみイベントつき。ね、おもしろそーでげしょ。BGMは各国のイメージにあわせた5曲。それにエディット機能つきだから、オリジナルの面も作れるぞ。「天の声2」を使えば自分の作ったパズルをセーブできるそうだから、好きな人は思いっきりハマってちょーだいね。

次作はオリジナルのゲームにも挑戦してみたいという「メディアリング」の未来が楽しみだぜ！

クレクレ タコラの 戦利品

5名



今回の戦利品は『倉庫番WORLD』のオリジナルテレカ。抽選で5人にプレゼントだ！　来春発売予定のゲームを待つあいだ、このテレカを肌身離さず持ち歩き、「発売が遅れませんよーに」と、赤坂方面に向かって毎日お祈りしよう。

応募方法

プレゼントの希望者はハガキにプレゼント名を明記して、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4F ㊙PCエンジン編集部「メディアリング係」まで。

トンキンハウス

10月20日、『竜の子ファイター』が発売になりました。みなさんぜひ買ってくださいね。第2弾のソフトは、『サイバーナイト』です。連載に負けないようがんばります。よろしくね。　（竜）

ナグザット

ガラガラコロコロピロピロリン。エイワラサイコドッチリコII。シュートアクロミアドベンチャーCD。新作ラッシュダハヨミタミレリン。クルマーキレリテツカリロリン。　（タマゴ）

ナムコ

①朝昼晩がある②景清の髪が風になびく③しゃべる④三重スクロールする⑤雲やカスミが浮いているなど『源平』はプレイとは関係ない側面、即ち演出が三国一。白髪三千丈。　（頑の助）

ニチブツ

ブライアントが満塁ホームランを打ったとき、に思わずガッツポーズ!!…気が付くと社内のあちこちで拳がふりあげられ、放課後（？）はみんなで藤井寺へおしかけました。　（三浦）

日本テレネット

現在開発部は病人がいっぱいいます。ウーム、進行が気になるな。みんなの願いは「時間よ止まれ」です。ラベンダーはどこだ………（古いかな？）　（蜃気楼）

日本ソフト販売

当社は青梅街道沿いなので、トラックが通ると揺れます。おまけに最近変な歌を流して通る変な車がいます。そんな環境のなか、来春発売を目指し、開発は進められていく…。（さとう）

ハドソン

今日は、『ドラえもん』の発売日だし、これから年末にかけて新作のメジロ押しだぜ!!　だから㊙のハドソン情報は絶対に見逃せないのだ!!　『ニュートピア』はオススメの1本だ。（北出）

パック・イン・ビデオ

あの『ロードランナー』をPCエンジンで発売することになりました。来年の3月ごろになるかナ。あとCDロムもただ今制作中なので、楽しみにしていてくださいね。　（ゆうこ）

ビクター音産

ついに発売してしまった『鏡の国のレジェンド』。酒井法子が、はじめてのゲーム主演というドキドキものと、話題の映画手法をとり入れたシネマトグラフィック技法が隠し味。　（南）

ビデオシステム

秋が深まったら何cmくらいつもるのかと嵐山のもみじを眺めながらバカなことを考えています。来年早々には、お待ちかねの新作が発表できそうです。お楽しみに!!　（山下）

ヒューマン

『F1トリプルバトル』は、12月中旬発売を目指し爆走するのである。『F1』チームは一息いれ、次の作品へと挑むのである。そのころ新チームが着々と第3弾を開発中！　（茶々丸）

フェイス

『麻雀学園』の発売日が決まりました。11月17日（金）で価格は、￥7,980です。業界初のビデオ付き（限定）ゲームソフト。ビデオには少女隊や由利徹も出ているよ。みんな買ってね。（東間）

マイクロキャビン

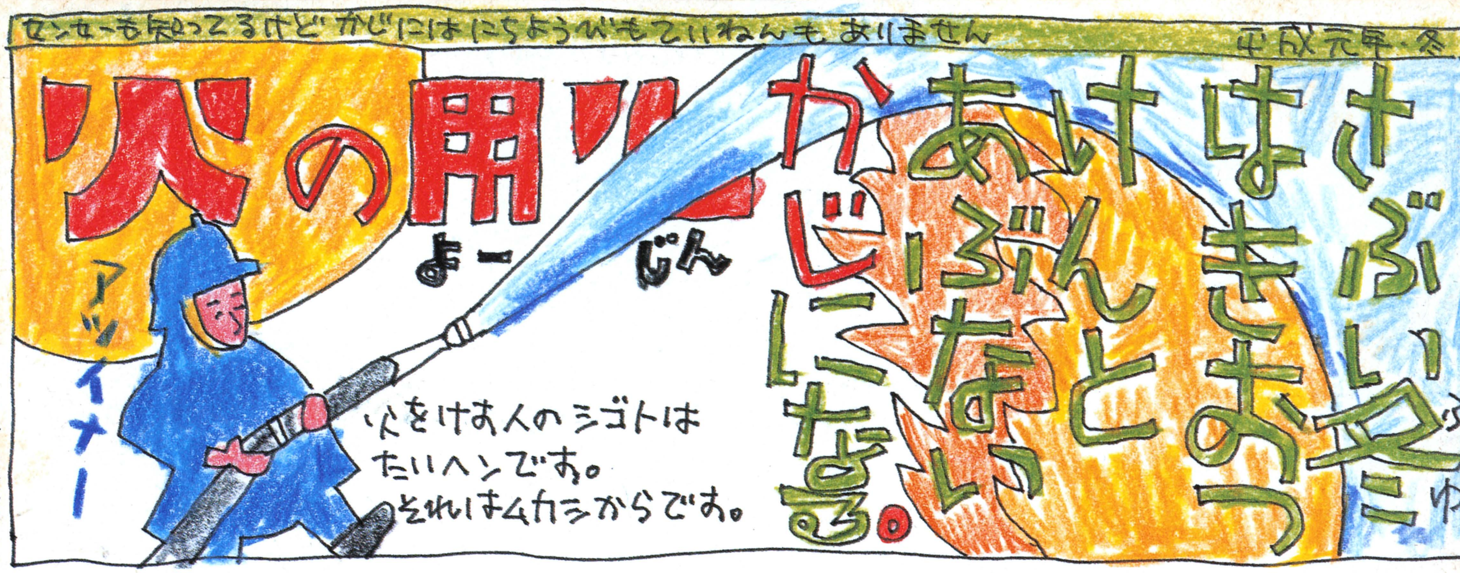
雪やコンコ、風邪でコンコンしてませんか？　みなさん。雪やコンコは早すぎましたね。じゃなくて、PCエンジンの『SUPER大戦略』が12月末発売ってコトでヨロシク!!　（大津）

メサイヤ(NCS)

夏がく～れば秋がくる。てなわけで『ダブルダンジョン』楽しんで頂いていますか？　来年になれば『ガイフレーム』と『カイザード』etc…　（まつだ虫）

U.P.L.

ユーピーエルでは、ゲームデザイナー・プログラマー・営業マンを募集中です。ゲームの大好きな人を待っています。応募の方法は高橋または、藤沢までお電話ください。　（高橋）



イラスト／鳥越九郎

㊙PCエンジン 創刊1周年記念 新年超特大号

11月30日㊍発売!

新年特大号は超驚級(ちょうどきゅう)3大付録だ!! "NECアベニュー新作オールガイド""PCエンジン全ソフトカタログ"に、ご存じとじこみ付録で"イース"が付くゾ！　加えてお年玉大プレゼント企画もあるのだ。新作は『源平討魔伝』『スプラッターハウス』『桃太郎活劇(アクション)』他。攻略法は『ニュートピア』『弁慶外伝』『Mr.HELIの大冒険』他である。スゴイのだ！

達人情報局(たつじんじょうほうきょく)

旭川 0166(22)7400
東京 03(236)7200
大阪 06(700)5599
高松 0878(33)9700

は、PCエンジンソフトのウラ技(わざ)、CDロムのニュージック先取り(さきど)紹介(しょうかい)など、電話(でんわ)でしか出せない情報(じょうほう)がもりだくさん。みんな聞(き)いてみて！

ライター大募集(だいぼしゅう)！

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法(ひっしょうほう)、ゲームレビューが書(か)けるライターを募集(ぼしゅう)しています(ただし18歳以上(さいいじょう)で、都内近郊居住者(とないきんこうきょじゅうしゃ)に限(かぎ)ります)。希望(きぼう)の方(かた)は、①簡単(かんたん)な履歴書(りれきしょ)、②最近プレイしたゲームの紹介(しょうかい)(800字以上(じいじょう))を同封(どうふう)のうえ、封書(ふうしょ)で右記(うき)までご応募(おうぼ)ください。

●電話(でんわ)での問(と)い合(あ)わせは、受(う)け付(つ)けておりません。

おたよりのあて先(さき)

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
㊙PCエンジン
「○○」係

STAFF

Editor in Chief ……佐藤辰男
Senior Editor ……後藤靖彦
Managing Editor ……中西文哉
Editors ……松本　剛　北山のり子　木元順一　渡邊由彦　小畑雄二　平井　秀　西川真紀　化石ハウス　超音速(渡部功一、西谷英晃)　中村敏彦　玉木成子　羽根正人　安藤　誠　小林　昇
Writers ……藤井康裕　岩崎啓真　中村泰宏　小泉雅也　堀旅士　今村文二　小峯徳司　岡本敦行　山崎拓　増嶋健　遠藤まゆり　岡田直子　丸山季樹　木村典子　山本裕司　大竹雅法　堀斉　小西康雅　松本史博　森田慶子　工藤裕貴
Photographers ……林久平　倉部和彦　分部辰浩　福家久仁子　林克典　伊豆倉守一　舟喜力　加藤幸広
Designers ……12 to 12　ディレクション・ナカ　今野享子　斉藤和代　小林博明　星山英夫　アイル企画　小出高義　クロップハウス　沢田昭彦

月刊 ㊙PCエンジン 12月号

1989年12月1日／定価360円(本体350円)
雑誌コード　13575—12

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-221-3521
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所……凸版印刷

　次号の予告内容は一部変更となる場合もあります。



PC Engine
巨大な何かが動き始めた──。
ダライアス
DARIUS
MISS BOMB ARM
MISS BOMB ARM
2重スクロールの鮮烈グラフィック、
幻想的で壮大なBGM、
そして深宇宙の闇のなかからよみがえった
幻の巨大戦艦が、君の感性を直撃する。
かつてないほどのスケールと迫力で迫る、
CD-ROM²版「ダライアス」、ついに登場！
CD-ROM版
価格未定
12月発売予定！
NEC Avenue LICENSED BY TAITO CORP.
NEC NECアベニュー株式会社
●〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
●お問い合わせ：TEL. 03-288-0330
平日／午前10:00〜午後7:00
テープサービス：TEL. 03-288-0880



月刊 ㊙PCエンジン 1989 12月号 1989年12月1日発行(毎月1回1日発行) 第1巻第12号通巻12号
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 ☎03(817)8523(販売部) ☎03(221)3521(編集部)
定価360円(本体350円)

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T4911357512367 雑誌コード13575-12